
KUVAKVANTTI – KUSTANNUSTEHOKAS VERKKO- POHJAINEN OSALLISTAMISVÄLINE

- case Herttoniemenrannan lähiliikuntapaikka



Ammattikorkeakoulututkinnon opinnäytetyö

Maisemasuunnittelu

Lepaa, 23.4.2010

Karita Hukkanen



Maisemasuunnittelun koulutusohjelma
Lepaa, Hattula

Työn nimi Kuvakvantti – kustannustehokas verkkopohjainen osallistamisväline
- case Herttoniemenrannan lähiliikuntapaikka

Tekijä Karita Hukkanen

Ohjaava opettaja Outi Tahvonen

Hyväksytty _____._____.20_____

Hyväksyjä

LEPAA

Maisemasuunnittelun koulutusohjelma

Ympäristösuunnittelu

Tekijä	Karita Hukkanen	Vuosi 2010
Työn nimi	Kuvakvantti – kustannustehokas verkkopohjainen osallistamisväline – case Herttoniemenrannan lähiliikuntapaikka	

TIIVISTELMÄ

Kuviin pohjautuvan laadullisen tiedon käsittely numeerisessa muodossa on uusi tutkimussuunta. Ympäristösuunnitteluun osallistamisen keskeisenä tavoitteena on kerätä laadullista tietoa. Laadullisen tiedon käsittely on yleensä tulkinnanvaraista ja työlästä.

Tämän opinnäytetyön tavoitteena on pohtia ympäristösuunnittelun osallistamisen tulevaisuutta sekä kehittää uusi kvalitatiivinen verkkopohjainen osallistamismenetelmä. Kehitetty menetelmä on nimeltään kuvakvantti. Kuvakvantti on internetin kautta toteutettu kysely, jossa vastaaminen perustuu kuviin ja niiden herättämiin mielikuviin. Kuvat ovat kuvamanipuloituja valokuvia, jotka muodostavat järjestysasteikkoja. Asteikot mahdollistavat tulosten analysoinnin tietokoneella kvantitatiivisesti. Kuvakvantin tavoitteena on madaltaa ihmisten osallistumiskynnystä sekä saavuttaa kustannustehokkaasti tietoa, jota käsitteiden avulla on vaikea selvittää. Kuvakvantin toimivuutta testattiin Herttoniemenrannan lähiliikuntapaikan suunnittelussa.

Työn tilaajana oli Helsingin Liikuntavirasto. Työ on osa Helsingin kaupungin Terveellinen kaupunginosa-ohjelmaa, jossa pyritään kartoittamaan ja kehittämään alueellisia lähiliikuntaolosuhteita. Ohjelman erityistavoitteena on tuottaa toimintamalleja sekä työkaluja, joilla uusia kehittämisprojekteja voidaan toteuttaa myös jatkossa.

Kuvakvantin luomisen pohjana on käytetty ympäristösuunnittelun, osallistavan suunnittelun, sosiaalisen median ja verkkoviestinnän kirjallisuutta. Opinnäytetyön tuloksena kehitetty kuvakvantti-menetelmä koettiin toimivaksi sekä suunnittelijan että osallisten näkökulmasta. Kuvakvantissa havaittiin pieniä puutteita, jotka vaativat jatkotyöstämistä ennen menetelmän laajempaa käyttöönottoa. Työn lopussa on pohdittu kuvakvantin hyödyn-tämismahdollisuuksia osana muita sosiaalisen median sovelluksia.

Avainsanat kuvallinen kvantitatiivinen tutkimus, osallistava suunnittelu, osallistaminen, sosiaalinen media

Sivut 53 s. + liitteet 9 s.

Lepaa
Landscape desing
Environmental planning

Author	Karita Hukkanen	Year 2010
Subject of Bachelor's thesis	Developing a cost-effective web-based participatory planning tool - Case Herttoniemenranta Neighbourhood Sports Facility	

ABSTRACT

Processing qualitative information, based on pictures, in numeric form is a new research line. Main aim in participation in environmental planning is to gather qualitative information. Analyzing qualitative information is in common ambiguous and laborious.

The aim of the thesis is to consider the future of participation in environmental planning and develop a new qualitative web-based participation method. The method developed is called kuvakvantti («quantitative pictorial analysis»). It is an internet-based inquiry, where answers are based on pictures and the images they raise. The pictures are manipulated photos, forming ordinal scales. The scales enable the quantitative computer-assisted analysis of the pictures. The aim of kuvakvantti is to lower people's participation threshold and to cost-effectively gain information which not possible to be analyzed conceptually. The viability of kuvakvantti was tested in planning a neighbourhood sports facility at Herttoniemenranta, Helsinki. The method was commissioned by the City of Helsinki Sports Department.

The kuvakvantti method was based on literature on environmental planning, participatory planning, social media and web-communication. The method developed was seen as functional from the perspective of the planners and participans. Minor limitations were observed, and therefore further development is required before carrying out the research anew. In the conclusion of the thesis, possibilities of using kuvakvantti as a part of other social media applications have been considered.

Keywords quantitative research based on pictures, participatory planning, participation, social media.

Pages 53 p. + appendices 9 p.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	1
2	OSALLISTAVA SUUNNITTELU	2
2.1	Osallistava suunnittelu ja sen vaiheet.....	2
2.2	Osallistamisen tavoitteet ja hyöty	4
2.3	Osallistamisen haasteet	4
2.3.1	Tekniset haasteet.....	5
2.3.2	Havaitut haasteet.....	6
2.4	Tulevaisuuden osallistaminen	6
2.4.1	Kuvien merkitys	8
2.4.2	Uusyhteisöllinen osallistaminen	8
2.4.3	Virtuaaliosallistamisen edut ja vaaranpaikat	9
3	VERKKOPOHJAISEN KUVAKVANTIN LUOMINEN	10
3.1	Kuvakvantin tarve ja tavoitteet	10
3.2	Kirjoitettu kuvina	11
3.3	Kuvien vaatimuksia.....	11
3.3.1	Valokuvien käyttö	11
3.3.2	Valokuvien käsittelyvaihtoehtoja	12
3.4	Kuvakvantin sisältö ja rakenne	12
3.4.1	Perustietolomake	13
3.4.2	Kuvaryhmät	13
3.4.3	Kuvavalinta.....	15
3.4.4	Kyselyn kehittämiskaavake	17
3.5	Vastauksien tulkinta	17
3.5.1	Elämäntilanne ja käyttöaste	18
3.5.2	Kuvaryhmät	18
3.5.3	Toimintojen sijoittelu	18
3.5.4	Luonnonmukainen ja rakennettu ympäristö	19
3.5.5	Tilojen muodostuminen, muoto ja rajaukset	20
3.5.6	Yksittäisiä mielekkyyteen vaikuttavia tekijöitä.....	20
3.6	Kuvakvantti-kyselyn modifiointi	21
3.7	Kuvakvantti-kyselyn kehittämistestaus.....	21
4	KUVAKVANTIN TESTAUS JA TULOKSET - HERTTONIEMENRANNAN LÄHILIIKUNTAPAikka	22
4.1	Tutkimuksen toteutus	22
4.2	Tutkimustulokset.....	22
4.2.1	Liikuntapuiston nykyinen käyttöaste.....	23
4.2.2	Toimintojen valinta ja sijoittelu.....	25
4.2.3	Luonnonmukaisen ja rakennetun suhde	28
4.2.4	Tilojen rakentuminen.....	28
4.2.5	Paikalle ominaisia piirteitä	29
4.3	Tutkimuksen luotettavuus	29
4.3.1	Mittareiden reliaabelius ja validius.....	30
4.3.2	Tutkimuksen validius	31

4.4	Avoin kysymys.....	31
4.5	Nettikieli ja nettietiketti.....	33
5	HERTTONIEMENRANNAN LÄHILIIKUNTAPAIKAN SUUNNITTELU	34
5.1	Terveellinen kaupunginosa ja lähiliikuntaolosuhteiden kartoitus.....	34
5.2	Herttoniemenrannan lähiliikuntapaikka	35
5.2.1	Tulevan lähiliikuntapaikan nykytila	36
5.2.2	Nykytilan huomioita toteutussuunnitteluun.....	37
5.3	Suunnitteluratkaisuja.....	42
5.3.1	Tilojen muodostuminen.....	42
5.3.2	Materiaalit ja rakenteet	43
6	KUVAKVANTIN SOVELLUKSIA.....	44
6.1	Aistien sovellus	44
6.2	Sovellus pehmoGIS -ohjelmiston kanssa.....	45
6.3	Valokuvat tiedon tuottajina sovellus	46
6.4	Sovellus Google Street View -palvelun kanssa.....	47
	POHDINTA.....	49
	LÄHTEET	51
LIITE 1	Kuvakvantti esimerkki	
LIITE 2	Luonnossuunnitelma	

1 JOHDANTO

Vallitsevaa jälkimodernia aikakautta kuvaa sirpaleisuus. Ihmisten elämä on kiireistä, perhesuhteet ja vuorovaikutustavat ovat muuttuneet, ja elämästä on tullut suorituskeskeistä. Perinteisen kanssakäymisen rinnalle on noussut ”uusyhteisöllinen” vuorovaikutustapa, joka suoran kontaktin sijaan rakentuu median ja kuvien varaan. Vaikka uusi informaatioteknologia ei velvoita ainaiseen saavutettavuuteen, on sen kahleisiin helppo samaistua. Tulevaisuus tulee kohtaamaan uudenlaisia haasteita ihmisten hyvinvoinnin säilyttämiseksi ja kehittämiseksi.

Osallistaminen on nykypäivää, ja jokaisella kansalaisella on oikeus päästä vaikuttamaan lähiympäristöönsä koskeviin muutoksiin. Kansalaisten kuulemista velvoitetaan kaavoitukseen liittyvissä hankkeissa lainsäädännöllisesti, mutta muissa hankkeissa toimivia osallistamisratkaisuja yhä etsitään ja kehitellään. Sosiaalisen median vaikutus kansalaisten kuulemisessa ja vuorovaikutuksessa on viime vuosien aikana kasvanut, mikä on luonut tarpeen kehittää uusia virtuaalisia osallistamismenetelmiä. Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on pyrkiä vastaamaan haasteeseen kehittämällä verkkopohjainen kuvakvantti-kysely ympäristösuunnittelijan avuksi.

Kuvakvantti on kuviin ja niiden herättämiin mielikuviin pohjautuva osallistamismenetelmä. Perinteisesti kuvat ovat laadullista aineistoa, jonka käsittely on tulkinnanvaraista ja työlästä. Kuvakvantissa kuvat ovat kuvamanipuloituja valokuvia, jotka muodostavat järjestysasteikkoja eli ordinaaliasteikkoja. Näiden asteikkojen avulla kuvia on mahdollista analysoida kvantitatiivisesti. Kuvakvantin tavoitteena on madaltaa ihmisten osallistumiskynnystä sekä saavuttaa kustannustehokkaasti tietoa, jota käsitteiden avulla on vaikea selvittää.

Verkkopohjaista osallistamiseen tarkoitettua kuvakvanttia ympäristösuunnittelun avuksi kokeillaan Herttoniemenrannan lähiliikuntapaikan suunnittelussa. Kuvakvantin jatkokehittämismahdollisuuksia mietitään osallistamisesta saatujen kokemusten ja arvioiden, sekä suunnittelijälähtöisten tavoitteiden perusteella. Työssä pohditaan myös virtuaalisen osallistamisen mahdollisuuksia ja haasteita sekä kuvakvantin käyttömahdollisuuksia osana sosiaalista mediaa.

Opinnäytetyön tilaajana on Helsingin Liikuntavirasto. Työ on osa isompaa kokonaisuutta Terveellinen kaupunginosa-ohjelmaa, jossa pyritään kartoittamaan ja kehittämään alueellisia lähiliikuntaolosuhteita. Ohjelman erityistavoitteena on tuottaa toimintamalleja sekä työkaluja, joilla erilaisia lähiliikuntaolosuhteiden kehittämisprojekteja voidaan toteuttaa myös jatkossa.

2 OSALLISTAVA SUUNNITTELU

Osallistavaan suunnitteluun osallistuminen on vaikuttamista. ”Vaikuttamisella tarkoitetaan vaikuttamista valtion ja kuntien viranomaisten ja luottamuselinten vastuulla olevaan suunnitteluun ja päätöksentekoon” (Heimo & Kess 1995, 7). Osallistavaa suunnittelua on kuitenkin mahdollista toteuttaa sekä julkisissa että yksityisissä hankkeissa. Pienissä hankkeissa osallistamisen vaikutus on usein selvemmin nähtävillä kuin isoissa hankkeissa, joissa yksittäinen ääni jää helposti kuulumattomiin.

Tällä hetkellä osallistumisen oikeudesta huolehditaan lainsäädännössä, opetussuunnitelmissa sekä erilaisissa kansallisissa sekä kansainvälisissä sopimuksissa (Koskinen 2010, 5). Vakiintuneita toimintatapoja ei ole käytössä kuin maankäytönsuunnittelussa eli kaavoituksessa. Lähiympäristöjen kehittäminen etenee alueen suunnittelijoiden ja viranomaisten ehdoilla, ja osallistamisen määrä, -tapa ja -laatu ovat pitkälti riippuvaisia päättäjien ammattitaidosta ja kiinnostuksesta kansalaisten mielipiteitä kohtaan. Parhaimmillaan suunnittelu on voimien kokoamista ja yhteistyötä, johon sitoudutaan ja josta otetaan vastuuta, eli osallistavaa suunnittelua (Leskinen, Paldanius & Tulkki 1998, 15-16).

Tässä opinnäytetyössä ei esitellä tai syvennytä eri osallistamismenetelmiin, vaan osallistamista käsitellään yleisellä tasolla. Tämän luvun on tarkoitus antaa riittävät pohjatiedot osallistamisen tavoitteista ja haasteista, jotta myöhemmin työssä esitettävällä kuvakvantilla voidaan saavuttaa osallistamisen hyöty ja vastata yleisimpiin osallistamisen haasteisiin.

2.1 Osallistava suunnittelu ja sen vaiheet

Suunnittelu on mahdollista jakaa erilaisiin päävaiheisiin, joista jokaisessa osallisille voidaan, ja tulisi antaa mahdollisuus vaikuttaa. Aikataulullisesti jaoteltuna vaikuttamismahdollisuudet ovat ennen suunnitelmien esilletuloa, suunnittelun tai käsittelyn kuluessa ja päätöksenteon jälkeen (Heimo & Kess 1995, 16). Ympäristöministeriön julkaisussa (Leskinen ym. 1998, 26) suunnittelun vaiheet on jaettu ratkaisulähtöisesti. Vaiheet ovat ongelmien ja tavoitteiden määrittely, vaihtoehtojen muodostaminen ja karsiminen, vaikutusten tarkastelu, vaihtoehtojen vertailu sekä päätöksentekovaihe. Kohteesta riippuen tulee miettiä milloin ja miten osallistetaan, kuinka montaa kertaa ja miksi. Yhtä ja oikeaa yleispätevää ohjetta on mahdotonta antaa, sillä hankkeiden laajuus, aikataulu ja muut resurssitekijät luovat jokaisesta hankkeesta yksilöllisen.

Suunnitteluun vaikuttamisesta käytetään termejä osallistava -, osallistuva - ja vuorovaikutteinen suunnittelu. Yleispätevää termien määrittelyä ei kirjallisuudesta löydy, ja termejä käytetään sekä limittäin että ristiin. Seuraavalla sivulla esitetyssä taulukossa (TAULUKKO 1) on listattu ominaisuuksia, jotka työn kirjoittaja on lähdekirjallisuuteen pohjautuen sisäistä-

nyt edellä mainituille käsitteille. Tässä opinnäytetyössä käytetään käsitettä osallistava suunnittelu.

TAULUKKO 1 *Käsitteiden osallistava -, osallistuva – ja vuorovaikutteinen suunnittelu avaaminen lähdekirjallisuuteen sekä työn tekijän omaan näkökulmaan pohjautuen.*

	OSALLISTAVA SUUNNITTELU	OSALLISTUVA SUUNNITTELU	VUOROVAIKUTTEINEN SUUNNITTELU
Osalliset mukana ennen suunnittelua	(x) ₁	(x)	x
Osalliset mukana suunnittelun aikana	(x) ₁	x	x
Osalliset mukana päätöksentekovaiheessa	(x) ₁	(x)	x
Osallisten mielipiteet näkyvät tuloksissa	(x)	(x)	x
Kuluttaa paljon resursseja		x	x
Vaatii pitkäaikaista sitoutumista		(x)	x
Perinteisiä menetelmiä	tarrakartta, kävelykierros, haastattelut, semanttinen differentiaali	pienoismallit, suunnittelutyöpaja, tulevaisuusverstaas	erivaiheissa tapahtuvien menetelmien yhdistelmä
Haasteet	lopputulos riippuu pitkälti osallistamistavasta, suunnittelijan ammattitaidosta ja perehtymisestä	painottuu toiminalliseen lähestymiseen, ja esteettisyys ym. viihtyvyyteen vaikuttavat tekijät saattavat kärsiä	vie paljon resursseja, ja vaatii pitkäjänteistä sitoutumista jokaiselta taholta

(x)₁ = yksi tai usempi vaihtoehto

Suosittelavan suunnittelun osallistamismenetelmä on vuorovaikutteinen suunnittelu, jossa osallistaminen kulkee mukana läpi koko prosessin. Kuten yläpuolella esitellystä taulukosta (TAULUKKO 1) voimme havaita, kuluttaa vuorovaikutteinen suunnittelu paljon resursseja, mikä johtaa miettimään muita osallistamisvaihtoehtoja. Tarkka määrittely osallistavaan -, osallistuvaan - tai vuorovaikutteiseen suunnitteluun ei hanketta suunniteltaessa ole kuitenkaan tarpeen, koska tavoitteena on suunnitelmien onnistuminen ja toimivuus osallistamisen tavasta riippumatta.

Osallistavan suunnittelun opas (Loikkanen, Simojoki & Wallenius 1997, 24) kokoa osallistavan suunnittelun sisältöä seuraavasti:

- osa demokraattista yhteiskuntaa
- ajattelu- ja toimintatapa

- *koulutusta ja motivointia*
- *organisaation sisäistä viestintää ja yhteistyötä*
- *tiedottamista ja tiedonkeruuta*
- *keskustelua ja neuvottelua*
- *yhteistyötä ja oppimista*
- *joukko eritilanteisiin soveltuvia menettelytapoja ja menetelmiä*

2.2 Osallistamisen tavoitteet ja hyöty

Osallistava suunnittelu on laaja oppimisprosessi jokaiselle taholle, niin osallisille kuin osallistajillekin. Osallistamisen jälkeen tulisi olla tunne ja näyttöä siitä, että osallistamisessa on saavutettu jotain hyvää tai saatu uusia näkökulmia asian käsittelyyn. Osallistamisesta saavutettu hyöty tulee olla jokaisen havaittavissa ja nähtävillä.

Osallistuminen suunnitteluun antaa mahdollisuuden harjoitella vaikuttamista ja kokea tulewansa kuulluksi sekä toisaalta tunnetasolla sitoutua ja tuntea kuuluvansa ympäristöön eli identifioitua siihen (Pietilä 1995, 52–53). Lähiympäristön suunnittelu vaikuttaa jokaisen lähiasukkaan elinoloihin ja ympäristöön, mistä syystä ympäristöön täytyy pystyä muutosten jälkeenkin identifioitumaan. Yksilön ympäristösuhde kehittyy osallistumisen kautta vahvemmaksi ja yhteisön jäseneksi kasvaminen helpottuu. Ympäristösuhteen kehittämistä tulee tukea lapsesta saakka, jotta uudet sukupolvet kasvavat ympäristötietoisiksi kansalaisiksi. (Koskinen 2010.) Saavutetut hyödyt voivat näkyä välittömästi konkreettisina tekoina ja valintoina tai ajan saatossa ajatusmallien muuttumisena. Pietilä (1995, 52–53) on havainnut ympäristöön identifioinnin seurauksena alueelle kohdistuvan ilki-vallan usein vähentyneen.

Tavoite osallistamisen lisäämisestä tukeutuu käsitykseen ympäristön muodostumisesta sitä paremmaksi, mitä useampi kannanotto on ympäristön rakentamisessa otettu huomioon. Heimo & Kess (1995, 7) kiteyttää julkaisussaan onnistuneen ympäristösuunnitelman tavoitteeksi lapselle hyvän ympäristön - jos ympäristö on lapselle hyvä, se on yleensä sitä myös kaikille muillekin ihmisille.

Siihen, milloin osallistaminen on onnistunut, on mahdoton antaa tarkkoja määritelmiä. Lähtökohtana voidaan kuitenkin pitää kaikkien osapuolten näkemyksien aidosti huomioimista, täydentävien tiedottamisen ja osallistumisen menetelmien mahdollistamista sekä kansalaisten esittämien näkemyksien läpinäkyvyyttä sekä suunnittelun aikana että suunnitelmissa. (Leskinen ym. 1998, 29.)

2.3 Osallistamisen haasteet

Vaikka osallistumisen oikeus on kirjattu useisiin eri tavoitteisiin ja strategioihin, ei osallistaminen ole vielä saavuttanut vakiintunutta toimintatapaa lähiympäristön suunnittelussa. Onnistunut osallistaminen vaatii riskiteki-

jöiden ennalta arvioimista ja huomioimista osallistamisessa. Amerikkalainen tutkija Hart Roger (1997, 208) on todennut merkittävänä haasteena osallistamishankkeiden vaihtelevan tason. Nykyisellään osa hankkeista tukee osallistamisen tavoitteita, mutta osassa osallistaminen on vain pakollinen vaihe ilman todellista päämäärää. Näennäisen osallistamisen kautta heikennetään kansalaisten uskoa omiin vaikuttamismahdollisuuksiin (Horelli 1982) ja lisätään turhautuneisuuden tunnetta omaa ympäristöään kohtaan.

Osallistaminen kohtaa haasteensa monesti jo resurssien puolesta. Suunnitteluprosessi on usein pitkä ja monimutkainen, mikä heikentää sitoutumishalukkuutta prosessiin. Vallitsevat asenteet, nykyinen toimintakulttuuri sekä osallistavien tahojen osaaminen vaativat pitkää kehitystyötä, ennen kuin saavutetaan onnistunutta osallistamista. (Koskinen 2010, 5.)

2.3.1 Tekniset haasteet

Sopivien osallistamismenetelmien löytäminen on suuri haaste. Otosjoukon määrittäminen ja saavuttaminen, tutkimuskysymysten rajaaminen ja tulosten analysointi herättävät lukusia kysymyksiä, joiden ratkaiseminen vaatii perehtymistä tutkimusproblematiikkaan. Myös kysymysten asettelulla on merkitystä. Epäonnistunut kysymysten asettelu voi johtaa virheellisiin tuloksiin. Kysymyksissä pitäisi välttää tulkinnanvaraisuutta, johdattelua, liian tarkkaa rajaamista sekä väitteitä, joihin vastaaja joutuu sitoutumaan (Leskinen ym. 1998, 60). Vain hyvin perustelluissa syissä voidaan edellä mainituista kriteereistä poiketa. Kysymyksiä ja ratkaistavia haasteita on lukuisia, ennen kuin omaan tutkimukseen sopiva osallistamismenetelmä löytyy.

Osallistamisajankohdalla on merkitystä niin vastaajamäärän kuin vastausten laadunkin kannalta. Osallistamisen tulisi tapahtua ajankohtana jolloin osallisilla on aikaa paneutua aiheeseen, eikä kiire heikennä vastausten määrää tai luotettavuutta. Oikeaan ajankohtaan ei aina voi kuitenkaan itse vaikuttaa, sillä niin maailman- kuin Suomen laajuiset ajankohtaiset uutiset, televisio-ohjelmat sekä muut sosiaalisen median herättämät aiheet saattavat vaikuttaa vastausten laatuun. Ajankohtaisuuden vaikutuksista vastauksiin löytyy lukuisia esimerkkejä eri osallistamishankkeissa. Pietilän (1995) suorittama tutkimus Nokialaisella ala- ja yläasteella toteutettiin Horellin laatimalla ympäristöanalyysimenetelmällä. Tuloksissa oli havaittavissa toistuvuutta, ja vastaukset olivat ”ulkoa opitun” tuntuisia. Kouluilla ei ollut aikaisemmin varsinaisesti osallistettu oppilaita, mutta pihan puutteista ja oppilaiden toiveista pihaa kohtaan oli keskusteltu yhdessä tunneilla. (Pietilä 1995, 53.) Vastauksissa oli näkyvissä keskustelun tulokset, eikä niinkään yksittäisten vastaajien mielipiteet.

Osallistavan suunnittelun ja varsinaisten rakennustöiden aloittamisen välinen aika tulisi olla mahdollisimman lyhyt, jotta osalliset pystyvät käsittämään ja näkemään osallistamisen vaikutuksen (Strange 1999, 93). Tämä pätee erityisesti lapsia ja nuoria koskevissa hankkeissa. Lapsen mittakaa-

vassa puoli vuottakin on pitkä aika, vaikka realistista on, ettei hankkeita saada toteutettua nopeammassa tahdissa. Hankkeiden kesto ensimmäisestä suunnittelupalaverista lähiliikuntapaikan valmistumiseen vie Nuoren Suomen (2007) tutkimuksen mukaan 69 %:ssa hankkeista puolitoista vuotta tai enemmän.

2.3.2 Havaitut haasteet

Osallistamisessa tulee huomioida opitut sekä luonnostaan syntyneet toimintamallit. Ruotsissa 1970-luvulla toteutettu laaja tutkimusohjelma lasten elinehdoista puoltaa käsitystä lasten toimintapainotteisesta ajattelusta. Ruotsalaisessa tutkimuksessa havainnoinnin ja lasten kertomien välillä oli merkittävä ristiriita. Lapset luulivat kahden kuukauden ajan viettäneensä ulkona oloajan pääosin välineillä leikkien, vaikka todellisuudessa suurimman osan ajastaan 75 % - 80 % he olivat viettäneet muualla kuin leikkivälineillä. Tärkeää vastauksien analysoinnissa onkin erottaa opittu vastaus, tarve ja todellinen halu toisistaan. Nämä kolme osatekijää saattavat kulkea rinnakkainkin, eikä tekijöitä pidä väkisin erottaa toisistaan, vaan tiedostaa tekijöiden mahdollinen vaikutus toisiinsa ja tuloksiin. (Pietilä 1995, 33, 53–54.) Opitut mallit korostuvat lasten keskuudessa, ja ”oikeat” vastaukset aikuisten keskuudessa. Aikuiset saattavat vastata kysymyksiin sen mukaan mikä on yleiskäsityksen mukaan suotava vastaus, ja todellinen omakohtainen kokemus jää vastauksista pois.

Monissa hankkeissa osalliset ovat päässeet vaikuttamaan ainoastaan välinevalintoihin. Suunnittelukohde on iso kokonaisuus, joka koostuu lukuisista eri tekijöistä, eikä pelkästään välinevalinnoilla voida varmistaa kohteen onnistumista. Nuoren Suomen julkaisussa Lähipaikkojen arviointitutkimus on listattu eri tavoiteominaisuuksien ja näkökulmien painottumista lähiliikuntapaikkojen suunnittelussa. Kaavio koostuu toteuttajatahojen näkökulmista. Vastaajista 97 % piti liikuntapaikkojen esteettisyyttä erittäin tärkeänä tai tärkeänä ja samoilla arvoilla alueen viihtyisyyttä arvosti 97 % vastaajista. (Nuori Suomi 2007.) Tutkimustulos on vastaava muihin viher- ja virkistyspaikkojen viihtyvyyttä tutkineisiin artikkeleihin. Tutkimukset tukevat käsitystä, että osallistamisessa tulee huomioida osallisten muitakin kuin toiminnallisia toiveita. Haasteena toki on, miten saadaan arvosidonnaiset toiveet kuuluviin.

2.4 Tulevaisuuden osallistaminen

Vallitseva jälkimoderni aikakausi on vaarassa kaataa perinteiset käyttäytymis- ja toimintamallit nurin, jollei kehitystä pystytä pitämään yhteiskunnan vauhdissa. Internetin tulo on mahdollistanut omien mielipiteiden julkaisemisen ilman aktiivista sensurointia, mikä on tuonut tarpeen kehittää erilaisia vapaan sanan valvonnan menetelmiä. Vaikka tietokoneistuneen arjen puolesta ja vastaan puhujia löytyy, on internetin merkitys osana arkea väistämätön totuus.

Vuonna 1996 julkaistussa Uimosen ja Ikävalkon teoksessa Mielikuvien maailma, Miten Mediajulkisuutta muokataan ja imagoja rakennetaan? on pohdittu tulevaisuudenvisiona 2000-luvun viestintäteknologian mahdollisia saavutuksia. Teknologian ansiosta koko maailman on uskottu tulevan meitä lähemmäksi eli kutistuvan, minkä seurauksena pystymme seuraamaan reaaliajassa tapahtumia eri puolilla maapalloa. Maailmanlaajuisella viestintäverkolla on arvioitu tuovan tasa-arvoa maailmaan, sillä yhteisistä asioista tulee läpinäkyviä ja näin ollen kaikkien arvioitavissa olevia. Viestintäteknologian on arvioitu lisäävän vuorovaikutusta kansalaisten ja päättäjien kesken. 2000-luvun ihmisille olisi tarjolla niin sanottu elektronisen tasavallan kansalaisuus. Tällä tarkoitetaan kansalaisten yhteiskunnallisten osallistumisen mahdollisuuksia tietoverkon välityksellä ja vuoropuhelua päättäjien kanssa. (Uimonen & Ikävalko 1996, 309–316.)

Edelleen Uimosen ja Ikävalkon (1996, 309-316) pohdinta tulevaisuuden näkymistä, eli tästä hetkestä, on sykehdyttävä. 1990-luvun puolivälissä on tulevaisuuden osallistamisen suuntana nähty verkkopohjainen osallistaminen ja asioiden julkinen läpinäkyvyys. Useat ajankohtaiset aiheet todistavat tämän hetken tilannetta läpinäkyvyyden suhteen – tilannetta ei ole vielä läheskään saavutettu. Kansalaisten yhteiskunnallinen osallistaminen tietoverkon välityksellä on edelleenkin puutteellista, eikä siihen ole tarjottu riittäviä mahdollisuuksia. Jos toimivia verkkopohjaisia osallistamismenetelmiä olisi onnistuttu luomaan, olisi tämä opinnäytetyö lähtökohdiltaan turha. Vielä tänä päivänäkin voidaan nostaa osallistamisen tavoitteiksi 15 vuotta sitten esitetyt tulevaisuuden visiot.

Itse internetin kehitys on ollut nopeaa, ja internetin tulevaisuuden mahdollisuuksia tutkitaan jatkuvasti. Verkkoympäristö tarjoaa tehokkaan, ajasta ja paikasta riippumattoman kommunikoinnin ja tiedonvälitysvälineen (YTK, 2001). Internetiä hyödynnetään jo ympäristösuunnittelun apuvälineenä, mutta sen lopullista läpimurtoa osallistamisen saralla ei ole vielä tehty. (Kaaja 2005.) Verkko-opetuksessa käytetään oppimismuotona yhteisöllistä tiedonrakentelua. Tässä oppimismetodissa verkkokeskustelualueella kehitetään ajatuksia ja rakennetaan yhdessä tietoa. Jokaisen oppijan asiantuntemus ja kokemus tuovat prosessiin uusia vivahteita, joiden avulla päästään rakentamaan parempi lopputulos kuin itsenäisellä työskentelyllä. (Silander & Koli 2003, 38–39.) Verkko-opetuksen kaltainen tiedonrakentelupaketti voi olla yksi tulevaisuuden ratkaisu uusien hankkeiden osallistamismenetelmäksi. Koko prosessi kulkisi verkkopohjaisen tiedonrakentelupaketin mukaisesti, jolloin tiedottaminen ja jatkuva vuorovaikuttaminen säilyisivät läpinäkyvinä koko prosessin ajan. Menetelmä vaatii suunnittelijalta ja muilta viranomaistahoilta paljon resursseja ja verkkovuorovaikutustaitoja. Menetelmä ei ole suinkaan kustannustehokas, mutta se, onko tulevaisuuden osallistamisen tarkoitus olla kustannustehokasta, on erillinen tutkimussuunta.

Sosiaalinen media on tämän hetken ja tulevaisuuden ilmiö. Tutkimusten mukaan lapset kokevat voivansa vaikuttaa päätöksentekoon omassa kaveripiirissään, mutta omaan oppimisympäristöön liittyvissä asioissa he eivät

pääse vaikuttamaan (William & Sheridan 2006). Toimijuutta ja päätäntä-valtaa he kokevat median ja kulttuurin parissa, jolloin saavat toimia jopa tiedon tuottajina (Pohjola & Johnson 2009, 12). Nämä lasten tuntemukset lisättyä aikuisten käytännön viisauteen luovat vahvuuden, mikä tulee pystyä hyödyntämään uudenlaisessa osallistavassa suunnittelussa. Tulevaisuuden osallistamisen selkeänä suuntana tulisi olla ajan hermossa pysyminen, mikä tällä hetkellä tarkoittaa verkko-osallistamisen kehittämistä ja kuvien sekä 3D-mallennuksen hyödyntämistä.

2.4.1 Kuvien merkitys

Kulttuurimme on visualisoitunut, kuvallistunut sekä medioitunut. Laineen (2000) mukaan kuvat ovat nykyään keskeisiä erityisesti lasten ja nuorten todellisuuden rakentumisen viitekohtana. (Pohjola & Johnson 2009, 25.) Virtuaalisessa ympäristössä kuva, ennen kaikkea oma kuva on keskeisesti esillä. Keskusteluryhmissä, foorumeilla, uusimpana villityksenä facebookissa, kaikenikäiset kansalaiset lisäävät omia kuviaan toisten nähtäville ja käyttävät kuvallisia merkkejä kuten ”hymynaamoja” kuvaamaan omia tuntemuksiaan. Tämän vallitsevan jälkimodernin aikakauden luonnetta kuvaakin kuvien keskeisesti esillä olemisen ohessa nähdyksi tuleminen. ”Oleminen on ennen kaikkea nähdyksi tulemistä ja vuorovaikutusta”, on todennut filosofi Bauman (1996). Kommunikaatio ja vuorovaikuttamisen muodot etsivät uusia suuntia tänä päivänä, johon virtuaalimaailma kuvineen on tarjonnut ja tarjoaa uusia mahdollisuuksia. (Pohjola & Johnson 2009, 25.)

Internetin myötä ihmisten aktiivisuus ottaa kantaa ajankohtaisiin ilmiöihin on lisääntynyt, mutta keskittyminen kirjoitetun viestin lukemiseen on heikentynyt. Kuvien vastaanottamisen sisäistäminen ei vaadi yhtä paljon aktiivisuutta kuin sanallinen viesti, mistä syystä kuvan viesti tavoittaa yleensä vastaanottajan kirjoitettua viestiä paremmin. Kuvan ymmärtämiseen ei tarvita kielitaitoa tai muita erityisvalmiuksia, ja sanoma saattaa aueta jo ensi silmäyksellä. Toki kuva voi sisältää myös merkityksiä jotka eivät aukea kaikille lukijoille. (Loiri & Juholin 1998, 52.) Kuvien merkityksen ja sisällön aukeamista vain osalle ihmisistä voi käyttää tiedostettuna tehokeinoja. Yleensä kuvien merkitys on kuitenkin havainnollistava, ja tavoitteenä on avata kuvan sisältö jokaiselle lukijalle.

2.4.2 Uusyhteisöllinen osallistaminen

Vakiintuneet käsitteet ja sanat eivät pysty kuvaamaan nykyajan ilmiöitä sellaisina kuin ne ilmenevät. Monien ilmiöiden eteen liitetään etuliite ”uus” kuvaamaan elämän, yhteiskunnan ja kulttuurin muutosta. Uusi termi uusyhteisöllisyys on tullut kuvaamaan muutosta ja muotojen moninaistumista tuttujen yhdessäolomuotojen rinnalle. Internetissä tapahtuvaa yhteisöllisyyttä eli virtuaaliyhteisöllisyyttä kuvataan sanalla uusyhteisöllisyys. (Pohjola & Johnson 2009, 92–93.) Uusien termien muodostuminen vahvistaa käsitystä ilmiön jäämisestä osaksi kulttuuriamme. Tällä hetkellä

osallistamisen uutena suuntana pitäisi olla kansalaisten sosiaalisen median kautta tapahtuva osallistaminen. Koska vuorovaikuttaminen tarkoittaa vuorotellen vaikuttamista, tarjoaa verkko hyvän yhteyden pitkäkestoiseen ja nopeaankin vuorovaikutuksen luomiseen. (Alasilta 2000, 186–190.) Keskustelukanavien eli foorumien tarjoamat mahdollisuudet on otettu jo huomioon ympäristön suunnittelussa, mutta moni muu kanava on vielä osaltaan tutkimatta.

Virtuaaliyhteisöt ja niiden sosiaalistava merkitys ovat osittain tutkimattomia alueita. Verkossa verkostoidutaan, muodostetaan erilaisia ryhmiä, ja kutsutaan kavereiksi lähes täysin ventovieraita henkilöitä. Voiko uusyhteisöllinen osallistaminen tarjota mahdollisuuksia, joilla luodaan vielä uusi sosiaalinen ryhmä ja laajennetaan verkostoitumisympäristöä? Miten virtuaaliyhteisöllisyys saadaan käännettyä osaksi todellista yhteisöä, ja luotua uusi uusyhteisöllinen osallistamismenetelmä?

2.4.3 Virtuaaliosallistamisen edut ja vaaranpaikat

Jos arvioidaan tällä hetkellä käytössä olevia virtuaaliosallistamisen menetelmiä ja niiden haasteita, ajaudutaan herkästi puhumaan kirjoitetun viestin problematiikasta. Lähes kaikki olevat menetelmät pohjautuvat kirjoitettuun sanomaan. Kappaleessa 6.2 esitelty pehmoGIS on loistava poikkeus muusta kuin kirjoitetusta osallistamismahdollisuudesta internetissä.

Virtuaaliosallistamisen etuja voidaan listata lukuisia. Niistä yksi merkittävimpiä on havainnollistamisen mahdollisuus. Suunnittelijan ei tarvitse ratkaista tunteeko osallinen käytetyt käsitteet tai projektin, vaan hän voi tarjota linkkejä, jonka avulla osallinen pääsee halutessaan perehtymään tarkemmin aiheeseen. Näin ollen osallistamiskaavake säilyy asiallisen lyhyenä. Asian havainnollistamista voidaan myös edesauttaa liikkeen avulla. Huomio voidaan kääntää sanomattomaan viestiin, jolloin jokainen tulkitsee kuvia, ääntä ja liikettä omalla maailmankatsomuksellaan. Verkossa kuvittaminen on helppoa ja edullista. (Alasilta 2000, 282–283.)

Virtuaaliosallistamisen haasteet pohjautuvat samoihin ongelmiin kuin muussakin osallistamisessa. Esimerkiksi kohdejoukon saavutettavuus voi olla haastavaa. 1980-luvulla syntyneet ovat opetelleet tietokoneen käyttöä jo alakoulussa, mutta sitä vanhemmille ikäluokille tietokoneen käyttötaidot eivät ole itsestään selvyys. Niin kauan kuin vanhempia ikäpolvia osallistetaan, tulisi rinnakkaisena vaihtoehtona löytyä muu kuin virtuaaliosallistaminen.

Yksi merkittävimpiä hyötyjä virtuaaliosallistamisessa tutkijan kannalta on aineiston hallinnan helpottuminen ja analyysiprosessin selkiintyminen. Ei ole merkitystä onko tutkimus kvantitatiivinen vai kvalitatiivinen, helpottaa tietokoneella tapahtuva aineiston käsittely tutkijaa. (Aaltola & Valli 2001b, 88–89.) Tietokoneohjelmat mahdollistavat laadullisen ja määrällisen aineiston yhdistämisen, mikä on merkittävä edistysaskel.

3 VERKKOPOHJAISEN KUVAKVANTIN LUOMINEN

Verkkopohjainen osallistamiseen tarkoitettu kuvakvantti-kysely on kehitetty ympäristösuunnittelijan avuksi. Kuvakvantin on tarkoitus selvittää suunnittelualueelle kohdistuvia toiveita, ja antaa lähtökohtatietoja ympäristösuunnitteluun.

Osallistamiseen tarkoitettu kuvakvantti on internetin kautta tapahtuva kysely. Kysely rakentuu kvalitatiivisesti kuviin pohjautuen, mutta tulosten käsittely tapahtuu kvantitatiivisesti. Kysely on mahdollista toteuttaa erilaisilla kysely- ja tiedonkeruusovelluksilla. Osallistaminen voidaan toteuttaa julkisena, jolloin kaikilla on vastausmahdollisuus, tai suljettuna, jolloin vastaajat valitaan etukäteen kohderyhmistä.

3.1 Kuvakvantin tarve ja tavoitteet

Ympäristöön kohdistuvien toiveiden ja arvojen tutkiminen perinteisillä kvantitatiivisilla menetelmillä on tulosten osalta rajoittava tutkimusmuoto. Kvantitatiivinen tutkimus perustuu yleensä syy ja seuranta lähestymiseen, jossa todellisuus rakentuu objektiivisesti todettavista asioista (Hirsijärvi, Remes & Sajavaara 2007, 135). Ympäristön virkistysarvoa on vaikea käsitteiden avulla määritellä, ja alueeseen kohdistuvat arvot eivät ole objektiivisesti todennettavia asioita. Kvalitatiivisessa eli laadullisessa tutkimuksessa päästään kvantitatiivista kokonaisvaltaisempaan lähestymiseen, mutta tulokset ovat alttiita virheille johdattelun, tulkinnanvaraisuuden sekä tutkimuksen suorittajan oman elämäkuvan muodostaman tulkinnan myötä (Metsämuuronen 2001, 62; Leskinen, ym. 1998, 60). Kuvakvantti-kyselyssä on yhdistetty kvantitatiivisen tiedonkäsittelyn helppous ja kvalitatiivisen tiedon merkityksellisyys. Laadullista tietoa sisältävät kuvat muodostavat järjestysasteikkoja, mikä mahdollistaa kuvien käsittelyn kvantitatiivisessa muodossa.

Kuvakvantti-kysely mahdollistaa suuren otosjoukon ja tulosten käsittelyn kustannustehokkaasti. Kuvilla tapahtuva osallistaminen sopii eri-ikäisille, maahanmuuttajille ja ulkomaalaisille, sekä älyllisesti- ja liikuntarajoitteisille kansalaisille. Kuvilla tapahtuva osallistaminen ei sulje mitään käyttäjäryhmää pois.

Kuviin pohjautuvan tiedon luotettavuudessa ja hyödynnettävyydessä on todettu monissa osallistamismenetelmissä ongelmia. Kuvien tulkinta ja yhteyden löytäminen suunnitteluongelmaan saattaa olla haastavaa (Kaaja 2005). Kuvakvantti-kyselyn on tarkoitus hyödyntää kuvilla saatavat edut, ja minimoida mahdolliset haittatekijät jotka heikentävät tulosten luotettavuutta. Tulosten käsittely on mahdollista tehdä suoraan sovellusohjelman sisällä, jolloin vältetään erillistä tulosten syöttämistä tietokantaan. Osallistamisesta saatu tieto on helposti hyödynnettävissä, ja halutut tiedot on mahdollista luokitella etukäteen.

3.2 Kirjoitettu kuvina

Kysely pohjautuu kuviin ja kuvien herättämiin mielikuviin. Kuvan näkemiseen voi liittyä erilaisia tunteita. Kuva herättää tai jättää herättämättä meissä jokaisessa jotain, mutta se silti puhuttaa, jopa puhumattomuudellaan. Paikasta otettu kuva kertoo paljon enemmän katsojalle kuin tuhansilla sanoilla kerrottu kuvaus paikasta. Kuva antaa enemmän, eivätkä käsitteet ole rajoittamassa mielikuvan luomisessa.

Kuvien käytössä olennaista on oivaltaa mitä tahtoo kuvalla ilmaista tai jättää ilmaisematta. Minkä osan halutusta viestistä voi antaa kokonaan kuvan kannatettavaksi, ja mikä on se pääasia, johon tahdomme visuaalisin keinoin kiinnittää lukijan päähuomion. (Alasilta 2000, 154–155.) Oikeanlaisen kuvien valinta kuvakvanttiin ei ole helppoa. Kuvien valinta pohjautuu aina kyselyn tekijän arvoihin, elämäkokemukseen ja käytännön asettamiin resursseihin, kuten kuvien saatavuuteen. Koska kuvat ovat kansainvälisiä, on kuvakvantti-kyselyä mahdollista kehittää yli Suomen rajojen. Kirjoitettu teksti kuvana on lukijalle monitulkintaisempi vaihtoehto kuin sanat (Alasilta 2000, 157).

3.3 Kuvien vaatimuksia

Kuvakvanttikyselyyn soveltuvien kuvien sisällöstä ja kysymyskohtaisista kuvarajoitteista kerrotaan myöhemmissä luvuissa tarkemmin. Tässä kapaleessa kerrotaan asioista, joihin tulee kiinnittää huomiota kuvakvanttiin kuvia otettaessa sekä niiden käsittelyvaiheessa. Kuvat viestivät tehokkaasti ja lisäävät julkaisun visuaalista tehoa (Parker 1993, julkaistu Suomenkielisenä käännöksenä 1998, 137), minkä vuoksi kuvissa oikeiden asioiden korostaminen on ensisijaisen tärkeää.

Verkkoviestinnässä kuvalle voidaan asettaa muutama teknillinen perusmääre, jolla määritellään laadukas kuva. Anja Alasilta (2000, 158) teoksessaan verkkoajan viestintä listaa muutamia perusmääritteitä. Hänen mukaansa kuvan tulee avautua katsojalle kuvana, eikä se saa vaatia sanallisia selityksiä. Kuvan tulee mahtua kerralla näytölle, siinä tulee olla harkittu huomiopiste, ja sen tulee ohjata katsetta oikeaan suuntaan.

3.3.1 Valokuvien käyttö

Vaikka kuvakvantin kuvien on tarkoitus olla sanomaltaan symbolisia (Loiri & Juholin 1998, 53), tulisi pohjana käyttää aitoja valokuvia. Valokuvat tuovat todellisuuden tuntua ja niiden etuna on konkreettisuus. Koska osallistamisen päämääränä tulisi olla toteutuskelpoinen suunnitelma, toimivat valokuvat todellisuuden tukijana. Tutkimuksissa on pystytty osoittamaan, että lukijat uskovat viestin todennäköisemmin, jos sen yhteydessä käytetään valokuvaa. (Parker 1993, julkaistu Suomenkielisenä käännöksenä 1998, 137.)

Valokuvien etu muihin piirroksiin verrattuna on ajankohtaisuus. Valokuvat auttavat lukijaa assosioitumaan paikkaan, henkilöihin ja tapahtumiin, mikä on erityisen tärkeää osallistamisen yhteydessä. Onnistunut valokuva kiinnittää lukijan huomion oikeaan asiaan, välittää tunnelmaa ja kertoo tarinan. Onnistunut kuva on yhdistelmä teknistä ja taiteellista osaamista. (Parker 1993, julkaistu Suomenkielisenä käännöksenä 1998, 138–140.) Kuvakvantin kuvien tarkoituksena on herättää positiivisia mielikuvia ja tarjota houkuttelevan oloisia vaihtoehtoja. Oikeanlaisen tunnetason saavuttaminen valokuvilla on lähtökohtana onnistuneelle kuvakvantti osallistamiselle.

3.3.2 Valokuvien käsittelyvaihtoehtoja

Valokuvia on mahdollista käsitellä kuvienkäsittelyohjelmilla. Ohjelmissa kuvan teknisiä hienosäätömahdollisuuksia on lukuisia. Tässä esitellään perus kuvankäsittely vaihtoehdot, joilla päästään kuvakvantin kannalta riittävään vaatimustasoon.

Kuvan ottamisvaiheessa tulee kiinnittää huomiota kuvan riittävään terävyyteen. Kuvankäsittelyohjelmilla pystytään jälkikäteen tarvittaessa terävöittämään kuvaa, mutta väärin tarkennettu tai terävöitetty kuva tuottaa turhaa lisätyötä. Menetettyjä yksityiskohtia ei edes terävöittäminen tuo näkyviin. Kuvan rajaamisella ja voimalinjoilla on mahdollista vaikuttaa kuvan vaikuttavuuteen ja katseen kiinnittymiseen. Rajaamalla voidaan poistaa kuvasta epäolennaiset elementit, ja kiinnittää huomio kuvan tärkeimpiin osiin. Hyvä rajausta edesauttaa valokuvan luettavuutta, visuaalista miellyttävyyttä ja tehoa. Kuvia joudutaan monesti suurentamaan tarvetta vastaavaksi. Suurentamisen vaarana on kuvan muuttuminen rakeiseksi ja epätarkaksi. Suurentamisessa tulee kiinnittää huomiota kuvan riittävän resoluution saavuttamiseen. Valokuvien kirkkauden ja kontrastin muuttamisella voidaan korjata pieniä alkuperäiskuvan puutteita. Viimeinen kuvan vaikuttavuuteen oleva tehokeino on erikoistehosteet. Taustan poisto, himmennys tai sävyn muutos antavat kuvalle täysin uuden ilmeen. (Parker 1993, julkaistu Suomenkielisenä käännöksenä 1998, 140–156.)

3.4 Kuvakvantin sisältö ja rakenne

Kuvakvantti-kysely rakennetaan kolmesta osiosta: perustietolomakkeesta, kuvaryhmien valinnasta ja kuvavalinnasta. Lisäksi kysely voi sisältää neljännen osion, joka on työkalun kehittämistä varten. Kysely on suotavaa toteuttaa niin, että kysymykset lukitaan yhdelle vastausvaihtoehdolle. Tämä mahdollistaa jäljempänä esiteltävien luokkien vertailun ja pakottaa vastaaja miettimään vastaustaan. Kuvakvanttikyselyn rakenteen hahmottamiseksi on laadittu esimerkki kuvakvantti (LIITE 1).

3.4.1 Perustietolomake

Perustietolomakkeessa tulee kysyä välttämättömät lähtötiedot eli vastaajan sukupuoli ja käyttäjäryhmä. Sukupuolen selvittämisellä kartoitetaan alueelle kohdistuvia tottumuksia naisten ja miesten välillä, sekä selvitetään onko sukupuoli ja käyttäjäryhmäjakauman mukaisia toiveita tulevaa suunnittelukohdetta kohtaan. Perustietolomakkeessa tulee selvittää alueen nykyistä käyttöastetta, jos nykyistä käyttöä on mahdollista olla. Kysely voidaan toteuttaa täysin anonyymisti, koska henkilötiedoilla ei ole merkitystä tutkimuksen kannalta.

Käyttäjärühmien määrittely on vaikeaa, koska samat ihmiset voivat eri tilanteissa kuulua eri käyttäjäryhmiin (Junttila 1995, 43). Käyttäjärühmät tulisi jakaa iän tai oletusarvoisen harrastusmahdollisuusajan eli elämäntilanteen mukaan. Tarvittaessa edellä mainituista jaoista voidaan tehdä myös yhteinen sovellus. Käyttäjärühmäjaossa tulee miettiä mikä antaa suunnittelun kannalta hyödyllisintä tietoa.

3.4.2 Kuvaryhmät

Kuvaryhmä kysymyksissä selvitetään käyttäjien mieltymyksiä eri toimintoihin. Vastausvalintavaihtoehtoina on kuvaryhmiä, joista jokaisessa ryhmässä on esitetty yksi toiminto. Yksi kuvaryhmä sisältää eri kuvia samasta toiminnosta. Tehtävänä on valita esitettyyn väittämään tai kysymykseen sopivin vaihtoehto eli kuvaryhmä eli toiminto (LIITE 1/2-5).

Kuvat joita kuvaryhmiin valitaan, on tarkoitus olla symbolisia. Tämä tarkoittaa, että kuvat eivät välttämättä vastaa perinteisellä tavalla suoraan esitettyä toimintaa, vaan tuovat siihen uuden näkökulman. Symbolikuvien on tarkoitus antaa lukijalle ajattelemisen aihetta, lisämakua, maustetta ja tunnelmia kyseistä toiminnosta. (Loiri & Juholin 1998, 53.) Alempana kappaleessa 3.4.2.1 kerrotaan toimintojen valinnasta, mikä määrittää kuvaryhmien määrän.

Jokaisessa kuvaryhmässä on oltava vähintään yksi viesti, mikä tavoittaa lukijan (Loiri & Juholin 1998, 54). Kuvaryhmät on mahdollista koota kahdella tavalla. Ensimmäinen tapa on tehdä sama kysely kaikille kohderyhmille, jolloin kuvaryhmän kuvien tulee vastata jokaisen kohderyhmän tarpeita. Toinen tapa on laatia kyselyn kuvaryhmä osiosta erillinen kaavake jokaiselle kohderyhmälle, ja näin ollen painottaa kuvat kyseiselle ryhmälle sopiviksi. Kummassakin menetelmässä omaan elämäntilanteeseen sopivien toimintojen löytäminen kuvaryhmistä on tärkeää, jotta jokaisella vastaajalla on yhtä monta vastausvaihtoehtoa. Kuvien yksipuolisuus ei saa sulkea mitään käyttäjäryhmää mistään toiminnasta pois. Kuvat voivat olla sekä välineitä, luonnonmateriaaleja että arkielämään tarkoitettuja elementtejä.

Ennen kuvaryhmien kokoamista tulee selvittää käytettävän sovelluksen kuvien käyttöominaisuuksien mahdollisuudet. Selvitä miten kuvat voidaan

liittää ohjelmaan (vierekkäin, päällekkäin), ja mikä on sallittu yhden kuvan koko, sekä sallittu koko ohjelman muistin koko. Mahdolliset rajoitukset vaikuttavat siihen, kuinka monta kuvaryhmää voi rakentaa, minkä laatuista ja kokoisia kuvia kuvaryhmään voi liittää, ja minkä verran voi luottaa kuvien yksityiskohtien näkymiseen. Lapsia ja vanhuksia osallistettaessa tulee huomioida heidän hahmottamiskykynsä asettamat rajoitteet. Kuviksi kannattaakin valita mahdollisimman selkeitä kuvia. Jos kuvaryhmän toimintaa on mahdollista harjoittaa tavallisesta poikkeavalla tavalla, kannattaa kuvaryhmään valita myös tämänkaltaisia kuvia. Samassa kuvassa ei saa esiintyä useita toimintoja. Jotta kuvaryhmät ovat mahdollisimman monipuolisia, tulisi jokaisessa kuvaryhmässä olla myös talvitoiminto vaihtoehto.

3.4.2.1 Toimintojen valinta

Kuvakvantin kuvaryhmien kokoaminen alkaa kuvaryhmien eli aineiston jäsentämisellä, jossa toiminnot määritellään luokiksi. Kuvaryhmä voi rakentua yhdestä pääluokasta tai useammasta alaluokasta. Esimerkiksi luokka kiipeily voidaan määritellä vain yhdeksi luokaksi, jolloin kaikki kuvaryhmän toiminnot käsittelevät kiipeilyä. Luokka pelit voidaan jakaa useampiin alaluokkiin, kuten pallopeleihin, pihapeleihin tai mielikuvituspeleihin. Alaluokat on mahdollista jakaa vielä pienempiin luokkiin. Pallopelit voivat jakautua jalkapalloon, pesäpalloon, koripalloon, lentopalloon yms. Tämä aineiston jäsentely mahdollistaa myöhemmässä vaiheessa tulosten systemaattisen vertailun ja määrittelee millaisista kuvista kuvaryhmä eli luokka muodostuu. (Aaltola & Valli 2001b, 92–93.)

Toimintojen valintaa suunniteltaessa tulee miettiä millaista kohdetta ollaan suunnittelemassa ja kenelle. Koska toimintojen lukumäärä on rajallinen, on valitut toiminnot mietittävä tarkkaan. Liikuntapaikkaa suunniteltaessa on tarkoitus saada käyttäjät liikkumaan, ja toiminnoiksi tulee valita liikunnallisia toimintoja. Jos suunnittelukohde on koulunpiha, voidaan toiminnoissa painottaa koululaisten kehitysvaiheita tukevia toimintoja. Puistoa tai vapaata virkistysaluetta suunniteltaessa tärkeä toiminnan muoto voi olla myös oleskelu. Täydennysrakentamiskohdetta suunniteltaessa alueella voi olla jo valmiiksi joitakin toimintoja, jolloin kyseisten toimintojen poisjätto mahdollisuus tulee kartoittaa. Esimerkkejä mahdollisista toiminnoista: tasapainoilu, kiipeily, liukuminen, keinuminen, hyppiminen, askeltaminen, pujottelu, riippuminen, temppuilu, pelit, kuntoilu, piilosilla olo, oleskelu.

3.4.2.2 Kysymysten laadinta

Kysymysten laadinta pohjautuu vertailujen tekemiselle luokkien välillä. Kysymykset tulee laatia niin, että niiden pohjalta päästään analysoimaan eri luokkien ominaisuuksia ja ulottuvuuksia. (Aaltola & Valli 2001b, 93). Esimerkiksi esimerkikuvakvantissa luokkaa Kiipeily voidaan vertailla

sekä erillisten että yhdistettyjen ominaisuuksien suhteen; onko kiipeily miten houkuttavaa yksin entä isommissa ryhmissä.

Kuvaryhmiä kysymykset tulee ryhmitellä neljään osaan. Ensimmäisessä osassa kysytään mieluisia toimintoja eri ryhmissä, toisessa negatiivisävytteisiä asioita, kolmannessa ympäristöön liittyviä asioita, ja neljännessä herttellen sosiaaliseen ajatteluun ja selvitetään toiveita tulevaa suunnittelukohdetta kohtaan. Kysymysten sisältöä tulee miettiä kohdekohtaisesti, mutta rakenne tulisi pysyä edellä mainitun kaltaisena.

Jos kuvaryhmäosio on tarkoitettu kaiken ikäisille, on kysymysten laadinta haastavaa. Sanamuodot tulee laatia niin, että kaikki vastaajat ymmärtävät kysymykset ja lauserakenteet ovat yksinkertaisia. Kyselyssä saatetaan joutua käyttämään esimerkiksi muotoa leikkiminen, vaikka kaikki toiminnot eivät varsinaisesti ole leikkimistä.

3.4.3 Kuvavalinta

Toinen kuvakvanttikyselyn osio koostuu kuvavalintatehtävistä. Kuvaryhmässä osallistamispaikasta riippumatta on mahdollista käyttää aina vakioita hyviksi todettuja kuvia, mutta kuvavalinnassa kuvat tulisi muokata kohdekohtaisesti. Suunnittelualueelta otettuja kuvia käsitellään kuvien käsittelyohjelmalla vastaamaan haluttuja näkymiä. Jokainen kuvasarja rakentuu useasta kuvasta, joista valitaan mieluisin. Yksi kuvasarja muodostuu samasta kuvasta, jota käsitellään halutun muuttujan osalta kaikissa kuvasarjan kuvissa. Muu näkymä kuten tausta tulee olla kuvissa vakio. Kuvasarjojen kuvien erot voivat olla pieniä, kuten väri tai pintamateriaali tai niissä voidaan hakea ääripäitä asian suhteen kuten näkymien sulkeutuneisuutta verrattuna avoimeen näkymään. Kuvien tulee muodostaa järjestysasteikkoja, joita on tulosten tarkasteluvaiheessa mahdollista analysoida määrällisesti. Seuraavalla sivulla on esimerkki kuvasarjasta ”Välineiden sijoittelu” (KUVA 1). ”Välineiden sijoittelu”-sarjassa järjestysasteikko muodostuu täysin erillään olevista toiminnoista, ryhmitellyistä toiminnoista, ratamaisesta toiminnosta sekä yhdistetystä toiminnosta. Asteikon avulla voidaan tarkastella sekä välineiden sijoittelua että tilojen muodostumista. Tämä tarkoittaa, että muodostetaanko esimerkiksi yksi iso yhtenäinen tila vai pieniä erillisiä tiloja, joihin sijoitetaan toimintoja.



KUVA 1 *Esimerkki kuvakvantin kuvavalinta tehtävästä. Kuvissa selvitetään mielekästä toimintojen sijoittelu vaihtoehtoa.*

Suunnittelija voi valita kuvasarjaan teemoja, jotka hänen mielestään vaikuttavat alueen viihtyvyyteen. Osa kuvasarjoista voi olla mahdollista toteuttaa suoraan kuvien mukaisesti, ja osa voi olla mielikuvituksellisempia, joissa suunnittelija tulkitsee vastauksia kuvien taustalta. Jos kuvat ovat liian realistisen oloisia, on vaarana, että osalliset kuvittelevat eniten kannatusta saaneen kuvan suoraan toteutuvan. Tästä syystä kuvien pieni epärealistisuus on paikallaan. Koska kuvakvanttikyselyn idea on saada osallisilta tietoa johon ei perinteisillä osallistamismenetelmillä päästä käsiksi, tulee suunnittelijan ammattitaito näkyviin kuvateemojen valinnassa ja rakentamisessa. Tärkeää on kuvasarjojen avulla siirtyä toimintakeskeisestä ajattelumallista visuaalisuuteen liittyvien arvojen selvittelyyn. Oleellisia selvitettäviä asioita voi olla esimerkiksi erialaiset näkymät, tilarakenteet ja rytmi.

Kuvavalinta kysymyksien määrä on rajaton. Arvosidonnaisuuteen tai visuaalisuuteen liittyvä kuvavalintatehtävä on tavallisesta poikkeava osallistamismuoto, eikä siihen vastaaminen vie kauaa aikaa. Kuvakvantin hiljaisen tiedon hyödyntämismahdollisuudet korostuvat tässä osiossa.

Kuvateemojen järjestys kyselyssä on tarkasti harkittava asia. Ensimmäiseksi kannattaa sijoittaa helpot vaihtoehdot, joista vastaaja tietää heti mitä kysytään. Vähän kerrassa voi edetä vaikeampiin teemoihin, joissa osallinen joutuu käyttämään enemmän aikaa vastausta valitessaan. Kuvavalinnat kannattaa ryhmittää niin, että sivulle aukeaa kerralla kaikki saman si-

vun tehtävät. Tämä tarkoittaa kuvan näytöstä riippuen 3-5 kuvateemaa. Myös kuvateemaan sisällä kuvien järjestystä tulee miettiä. Perustuuko kuvajärjestys asteittain etenevästi, visuaalisuuteen perustuen vai johonkin muuhun?

Kuvasarjan nimi kertoo mihin katsojan tulee kiinnittää kuvassa erityisesti huomiota. Nimi voi olla toteava, informatiivinen tai taiteellinen sisällöltään. Kuvasarjan nimi voi olla myös sekoitus toteavaa ja informatiivista. Taiteellista sisältöä tulee välttää eli tunteen tai ajatuksen ilmaisevaa sisältöä. (Karjalainen 1996.) Kuvasarjan otsikoinnissa on haastavaa löytää otsikko, joka kuvaa haluttua asiaa riittävän selkeästi ja on kaikkien ymmärrettävissä. Esimerkki kuvakvantissa selvitetään mielekkäitä maastonmuotoja. Käsite maastonmuoto on todennäköisesti liian vaikea kaikkien kohderyhmien ymmärrettäväksi. Jos käytetään lausetta alueen tasaisuus tai kumpuilevuus, on kumpikin johdattelevia määreitä. Toisinaan voi joutua tilanteeseen missä joutuu valitsemaan todennäköisesti vähemmän haitallisen vaihtoehdon.

Aina kuva ei tarvitse nimeä tuekseen (Alasilta, 2000), ja kyselyssä kuvasarjojen nimeämisen tarpeellisuutta tulee pohtia tapauskohtaisesti. Jotkut kuvat saattavat sisältää niin voimakkaan merkityksen tai symboliikan, että sanoma aukeaa ilman selitystä (Loiri & Juholin 1998, 55). Kuvien selkeys ja ymmärrettävyys vaikuttaa siihen tarvitaanko otsikkoa. Jos otsikko pystytään jättämään pois, on suunnittelijalla mahdollisuus selvittää paremmin tunteisiin ja ajatusmaailmaan liittyviä arvoja ilman käsitteiden luomaa rajoitetta.

3.4.4 Kyselyn kehittämiskaavake

Kuvakvantti kyselyn kehittämiskaavake on valmiiksi luotuna (LIITE 1/8). Toimivan ja kiinnostavan osallistamismenetelmän löytämiseksi on tärkeää kuulla vastaajien mielipiteitä ja tuntemuksia kyselyyn vastaamiseen liittyen. Jos kuvakvanttikyselyn sisältö muuttuu oleellisesti tässä esitetystä rakenteesta, voi valmiin kehittämiskaavakkeen sisältöä joutua tarkentamaan.

Kuvakvanttikyselyn mielekkyyttä selvitetään Likert-asteikolla. Asteikko on rakennettu neliportaiseksi, jotta vältetään mittarin keskellä oleva neutraaliluokka. Neliportaisessa asteikossa vastaajilla ei ole mahdollisuutta olla ottamatta kantaa asiaan. (Aaltola & Valli 2001a, 107–108.) Kaavake sisältää Likert-asteikon lisäksi kysymyksen olisitko valmis vastaamaan samantyylliseen kyselyyn uudestaan, sekä avoimen vastausvaihtoehdon, johon voi kirjoittaa haluamiaan huomioita kyselyyn liittyen.

3.5 Vastauksien tulkinta

Kuvakvanttikyselyn luomisen helpottamiseksi on laadittu esimerkkikuvakvantti (LIITE 1), joka kohdennettiin kuvakvantin testauspaikkaan eli Herttoniemenrannan lähiliikuntapaikalle. Esimerkin on tarkoitus auttaa

hahmottamaan kuinka kuvakvantti tulisi rakentaa ja mitä hyötyjä kuvakvantilla on mahdollista saavuttaa. Tämä kappale esittelee kuvakvanttikyselyn vastauksien käsittelyä, tulkintaa sekä tulkinnan taustaa kirjallisuuden ja esimerkki kuvakvanttiin pohjautuen.

3.5.1 Elämäntilanne ja käyttöaste

Kohderyhmittäin vastaajien määrää on mahdollista verrata alueen väestörakenteeseen, ja analysoida voidaanko tuloksia yleistää vastaamaan koko alueen käyttäjiä, vai onko kyseessä epätasaisesti jakautunut otos. Yleisiä tilastoja eli sekundaaritietoa on mahdollista tilata esimerkiksi väestökeskukselta. Väestön ikä- ja sosiaalirakenteen sekä asumisväljyyden pohjalta voidaan päätellä alueen tasapainoisen kehityksen edellytykset (Jalkanen, Kajaste, Kauppinen, Pakkala & Rosengren 1997, 110), ja huomioida suunnittelussa ennustettavissa olevat väestörakennemuutokset. Jos suunnittelukohde on tarkoitettu erityisesti jonkin käyttäjäryhmän tarpeisiin, on luonnollista, että kyseisen käyttäjäryhmän määrä on otoksessa poikkeuksellisen suuri.

Käyttöaste kysymyksellä selvitetään tietoa eri kohderyhmien käyttäjien käyttöasteesta sulanmaan- ja talviaikaan. Tämän pohjalta voidaan arvioida ikäryhmittäin ja sukupuolittain toimintojen riittävyyttä vuodenaikaan nähden. Käyttömäärän selvityksellä suunnittelija pääsee käsiksi alueen tämän hetken tilanteeseen ilman pitkäaikaista havainnointia paikan päällä.

3.5.2 Kuvaryhmät

Kuvaryhmiä vastausten analysointi tapahtuu luokkien ja ominaisuuksien vertailun pohjalta. Ominaisuuksia voi yhdistää, ja antaa näin ollen uuden määritteen selvitettäväksi. Esimerkiksi esimerkki kuvakvantissa (LIITE 1/2) on esitetty neljä eri kysymystä eli ominaisuutta, joiden avulla tiedetään millaisissa ryhmissä tykätään tehdä mitään toimintaa. Ominaisuuksien uudessa määrittelyssä voidaan säilyttää yksin tekeminen omana ominaisuutena, ja yhdistää muut ominaisuudet uudeksi määreeksi, jolloin saadaan tietää mitä tykätään tehdä toisten ihmisten seurassa. Ominaisuuksien jaottelu perustuu suunnittelijan näkemykseen siitä, mitä halutaan selvittää. Ominaisuuksien yhdistäminen antaa luotettavamman tuloksen, kuin yhden ominaisuuden tarkastelu. (Aaltola & Valli 2001b, 93–94.)

3.5.3 Toimintojen sijoittelu

Ympäristön viihtyisyyttä on mahdollista lisätä monipuolistamalla alueen toimintoja ja luomalla lisää valintamahdollisuuksia erilaisten virkistystarpeiden täyttämiseksi. Viihtyisä ympäristö on usein rakennetun ympäristön, toimintojen ja ihmisten kanssakäymisen vuorovaikutuksesta syntynyt kokonaisuus. (Junttila 1995, 33.)

Esimerkki kuvakvantissa kysytään mieltymyksiä toimintojen tekemisestä erilaisissa ryhmissä sekä miellyttävää toimintoa rauhallisessa paikassa. Vastausten perusteella voidaan ryhmitellä rauhallisuutta vaativat sekä itsenäisesti tehtävät toiminnot suunnittelualueen rauhallisempaan osaan tai muodostaa näiden toimintojen ympärille suljetumpia tiloja. Ryhmissä tähtäävät toiminnot tulee sijoittaa näkyvälle ja avoimelle paikalle, jonka valvominen on helppoa, ja tila mahdollistaa erilaisten toimintojen sovellukset. Mahdollisesti pelkoa aiheuttavat toiminnot tulee sijoittaa näkyvällä paikalla.

Kysymykset mitä lähialueellasi ei voi riittävästi harrastaa sekä mitä toivoisit lähialueellesi lisää, antavat suoraa tietoa toivotuista lisätoiminnoista. Mielekkäitä toimintoja voi verrata alueen nykytilaan, jolloin selviää alueen tämän hetken puutteita. Tässä kappaleessa mainitut ominaisuudet kannattaa yhdistää yhdeksi ominaisuudeksi, jolloin luokkien vertailu keskenään helpottuu.

Kuvavalinnoissa yksi kuvasarja käsittelee välineiden sijoittelua. Mielekkääksi koettujen välineiden muodostumisen rytmillä saadaan apua välineiden sijoitteluun ja mahdollisesti tilarakentamisen tueksi. Hyöty mitä suunnittelijan tulisi saada edellä mainituista tuloksista, on apua välinevalintaan sekä apua välineiden sijoitteluun. Toimintojen osalta suurin etu kuvakvantti-menetelmässä on, että suunnittelija ei ole tehnyt valmiiksi valintoja osallisten puolesta, ja välineet sekä niiden ryhmittely tulee perustumaan alusta asti osallisten toiveisiin.

3.5.4 Luonnonmukainen ja rakennettu ympäristö

1990-luvun lopulla alettiin tutkia entistä enemmän viheralueiden ympäristöpsykologisia vaikutuksia. Tutkimuksissa läpi vuosikymmenien on voitu todeta kasvillisuuden ja luonnonaiheiden rauhoittava ja rentouttava vaikutus joko suoraan tai välillisesti. Horellin (1982, 36–37) esittelemän probilismimallin mukaan fyysinen ympäristö on kuin näyttämö, joka estää tai edistää toimintaa. Viheralueiden merkitys korostuu erityisesti kaupunkiympäristössä, jossa ärsykeitä on paljon. Amerikkalaisissa tutkimuksissa on selvitetty lasten arvostavan enemmän luonnonmukaisuutta, kuin aikuisien, jotka yleensä mieltyvät puistomaisempaan, hyvin hoidettuun alueeseen. (Jalkanen, ym. 1997, 154.)

Esimerkki kuvakvantissa luonnonmateriaaleihin mieltymyksiä kysytään pintamateriaalin valinnan sekä ”Maastonmuoto”-kuvakysymyksen avulla. Pintamateriaaleista kaksi on luonnonpintoja ja kaksi kovia pintoja. Maastonmuotokysymyksessä luonnonpintojen määrä ja suhde koviin pintoihin nähdessä muuttuu, minkä perusteella voidaan vertailla luonnon- ja rakennetun suhdetta.

3.5.5 Tilojen muodostuminen, muoto ja rajaukset

”Paikat, joista avautuu näkymiä eri suuntiin, koetaan miellyttävinä” (Jalkanen ym. 1997, 154). Kasvillisuuden ja muiden rakenteiden avulla voidaan ohjailla näkymiä sekä peittää tai rajata kohteita. Kasveilla on mahdollisuus yhdistää ja jäsentää visuaalista ympäristöä sekä pehmentää rakennetun ympäristön geometriaa. Kasvillisuus toimii myös luonnonelementtien ja keinotekoisesti rakennetun ympäristön yhdistävänä elementtinä. (Helin, Turtiainen & Vesikansa.1983, 17–20.)

Esimerkki kuvakvantissa tilarakennetta selvitetään välillisesti kahdessa kuvavalinnassa. ”Puistoon tulo” -kuvasarjasta ilmenee tilan sulkeutuneisuuteen liittyvää tietoa. Kuvissa kasvillisuuden avulla on muodostettu avoin, osittain suljetut ja täysin suljettu näkymä. Mielekkäiden näkymien avulla on mahdollista selvittää mielekästä tilojen rajautumista ja muodostumista. ”Pinnan tasaisuus” -kuvasarja rakentuu erilaisista tilamuodostelmista. Tilasarjat paljastavat erilaisia näkymiä sekä rajaavat maastoa vaihtelevasti. Maastonmuototulosten avulla voidaan miettiä mielekkäitä tilan jäsentelyvaihtoehtoja. Koska ”Puistoon tulo” ja ”Pinnan tasaisuus” kuvasarjat eivät ole selkeitä ominaisuuksia tilarakenteeseen liittyen, kannattaa ominaisuudet säilyttää erillään, ja vertailla tuloksia kahtena erillisenä tuloksena.

Muodon jäsentelyllä voidaan rakenteisiin luoda ryhmittelyn ja kokojen hierarkiaa. Jäsentely voi perustua esteettisiin tekijöihin tai toiminnallisiin tehtäviin. (Helin ym. 1983, 17–20.) Muotomieltyä selvitetään kuvasarjalla ”Muoto”. Lopullista analyysiä mielekkästä muodosta ei voida vetää yhden kysymyksen perusteella, mutta mieltymyksiä tiukasti geometriseen vai vapaampaan muotoon voidaan kartoittaa.

3.5.6 Yksittäisiä mielekkyyteen vaikuttavia tekijöitä

Yksittäisenä teemana kyselyssä voidaan kysyä lähes mitä vain. Jos alueella on paikalle ominaisia piirteitä, kannattaa niitä erityisesti selvittää näissä kysymyksissä. Kuvakvantti esimerkissä on selvitetty mielekästä väriä. Mielekäs väri voi ohjeistaa minkä värisiä turva-alustoja ja pintamaaleja käytetään tai minkä värisesti kukkivia kasveja valitaan.

Toinen yksittäinen teema on esimerkki kuvakvantissa kuvasarja ”Liukuminen”. Se tarkastelee luonnon ja rakennetun eroja sekä toisaalta valmiin toiminnon ja mielikuvituksen asettamia rajoja. Kahdessa kuvassa valmiiksi annettu toiminto on selvä, ja kaksi viimeistä jättää tilaa mielikuvitukselle. Kyseisestä kysymyksestä ei voida johtaa tarkkoja johtopäätöksiä, mutta sen tuloksia olisi mielenkiintoista verrata kyselyn muihin vastauksiin. Toisaalta kuvassa voi nähdä myös eri vuodenajat, ja esteettisyys saattaa olla osan vastaajista valinnan perustana. Yksittäisissä kysymyksissä, joissa teemojen ominaisuuksien yhdistäminen ei ole tarkoituksena, voidaan selvittää asioita, joiden hyödynnettävyyttä ei voida varmistaa ennen tulosten analysointia.

3.6 Kuvakvantti-kyselyn modifiointi

Kuvakvanttikyselyä on tarvittaessa mahdollista modifioida. Jos osallisten ryhmässä on henkilöitä jotka eivät pysty kyselyä tietokoneen avulla suorittamaan, voidaan kyselyn sisältö tuoda paperille ja toteuttaa muunnellulla tarrakarttamenetelmällä. Muunneltu menetelmä sopii esimerkiksi suomea heikosti puhuville tai lievästi kehitysvammaisille. Muunneltua menetelmää voidaan käyttää myös pieniä lapsia osallistettaessa.

Modifioitu kysely on sisällöltään sama kuin verkkopohjaisesti toteutettu, joten vastaukset voidaan analysoida normaalisti osana muuta aineistoa. Vastaukset joudutaan syöttämään osallistamisen jälkeen manuaalisesti ohjelmasovellukseen. Muunnellun kuvakvanttikyselyn toteuttamisessa tulee välttää johdattelua, ja suunnittelijan olisi hyvä olla itse toteuttamassa tutkimus.

3.7 Kuvakvantti-kyselyn kehittämistestaus

Kuvakvantin rakenteen ja sisällön ensimmäinen testaus toteutettiin esimerkki kuvakvantin keskeneräisen version avulla. Testaus suoritettiin viidelle aikuiselle ja 12 lapselle. Testaus toteutettiin Webropol-sovelluksen avulla. Testattavaksi valittiin iältään, koulutukseltaan ja elämäntilanteeltaan eritaustaisia henkilöitä. Lapsista yksi oli yläasteikäinen, kaksi esikouluikäistä ja loput ala-asteella. Aikuisista neljä oli perheellisiä ja yksi yhdenhengen taloudessa asuva. Kahden ensimmäisen palautteen jälkeen kyselyä muokattiin. Tehdyt muutokset koskivat sanoille synonyymien vaihtamista sekä lauserakenteiden yksinkertaistamista. Loput vastaajista vastasivat muokattuun kyselyyn. Otosjoukkoon valittiin suurin osa lapsia, koska riskienarvioimisen perusteella suurimmat ongelmat saattaisivat koskea kyselyn haastavuutta ja lauseiden ymmärtämistä. Oleellista oli selvittää selviävätkö lapset kyselystä yksin tai minkä verran tarvitsevat apua sekä miten kaikki vastaajat kokevat kyselyn soveltuvan omaan elämäntilanteeseensa.

Kyselyn testaus toteutettiin lähettämällä tutuille ja tuttujen tutuille aikuisille sähköpostin välityksellä linkki, jota kautta he täyttivät kyselyn. Tämän jälkeen he antoivat kyselystä palautetta sähköpostitse. Lapset toteuttivat kyselyn vanhempiensa läsnä ollessa. Vanhempien kanssa sovittiin heidän auttavan lastaan vain lapsen pyytäessä. Lopuksi he kyselivät lapselta tuntemuksia kyselyyn vastaamisesta. Vanhemmat lähettivät sähköpostilla lasten palautteen sekä omat havainnot lapsen toiminnasta kyselyn aikana.

Palaute kuvakvanttikyselystä testausvaiheessa oli positiivinen. Jokainen vastaaja koki kyselyn mielenkiintoiseksi, ja lapset myös erityisen hauskaksi. Jokainen vastaaja olisi valmis vastamaan samantyyliiseen kyselyyn uudestaan. Kaikki aikuiset ymmärsivät kysymykset, ja yhtä lukuun ottamatta kokivat kyselyn omaan elämäntilanteeseen sopivaksi. Yläasteikäinen ja ala-asteikäiset kahta lukuun ottamatta selviytyivät kyselystä ilman

apua. Kaksi tarvitsi apua lauseiden ymmärtämisessä. Esikouluikäiset tekivät kyselyn pienellä avustuksella.

Tekniseen puoleen liittyen tuli toive kuvavalinnoissa valitun vastausruudun selvemmin näkymisestä, mitä ei valitettavasti ollut mahdollista toteuttaa. Kuvavalinnoissa mainittiin kuvien pienuus, mutta selittävät tekstit olivat korvanneet puutetta. Koska toimintojen määrää ei haluttu vähentää, ei kyseiseen ongelmaan löytynyt verkkopohjaista ratkaisua Webropolin avulla. Muissa sovelluksissa voi olla mahdollista kuvien suurentaminen hiirtä painamalla. Tässä työssä esitelty kuvakvanttiesimerkki oli sisällöltään testauksessa käytetyn kaltainen. Testauksen jälkeen tehtiin pieniä rakenteellisia sekä jäsentely muutoksia.

4 KUVAKVANTIN TESTAUS JA TULOKSET - HERTTONIEMENRANNAN LÄHILIIKUNTAPAikka

Kuvakvantti-kyselyn laajempi testaus suoritettiin Herttoniemenrannan lähiliikuntapaikan suunnittelussa. Osallistamisen ja osallistamisen pohjalta laaditun luonnossuunnitelman tilaajana oli Helsingin Liikuntavirasto. Tässä luvussa analysoidaan tuloksia sekä pohditaan esiin tulleita haasteita suunnittelukohteen kannalta.

4.1 Tutkimuksen toteutus

Tutkimus toteutettiin laaditun kuvakvantti esimerkin pohjalta, ja siinä hyödynnettiin Webropol-tiedonkeruusovellusohjelmaa. Kysely oli julkinen, ja avoinna kaksi viikkoa ajanjaksona 8.-21.2.2010. Kysely oli anonyymi eli siinä ei kysytty vastaajien henkilötietoja.

Osallistaminen suunnattiin Herttoniemenrannan alakoulun oppilaille sekä oppilaiden vanhemmille. Oppilaat tekivät kuvakvantti-kyselyn oppituntien aikana opettajan läsnä ollessa. Alimpien luokkien opettajat lukivat kysymykset ääneen, ja ryhmä eteni yhteisesti kyselyn läpi. Vanhemmat luokat tekivät kyselyn itsenäisesti. Lasten vanhemmille lähetettiin saatteen kera linkki kyselyyn koulun ja vanhempien yhteisen viestintäväline Wilman välityksellä. Kyselyn puolesta välissä vanhempia muistutettiin kyselyyn vastaamisesta.

4.2 Tutkimustulokset

Kuvakvanttikyselyyn tuli vastauksia 158, joista miesten osuus oli 53 % ja naisten osuus 47 %. Sukupuolijakauma oli otoksessa hyvä. Suurin osa eli 95 % vastaajista kuului elämäntilanteeseen ala-asteikäinen tai työssä käyvä. Ala-aste ikäisiä vastaajista oli 80 % ja työssä käyviä 15 %.

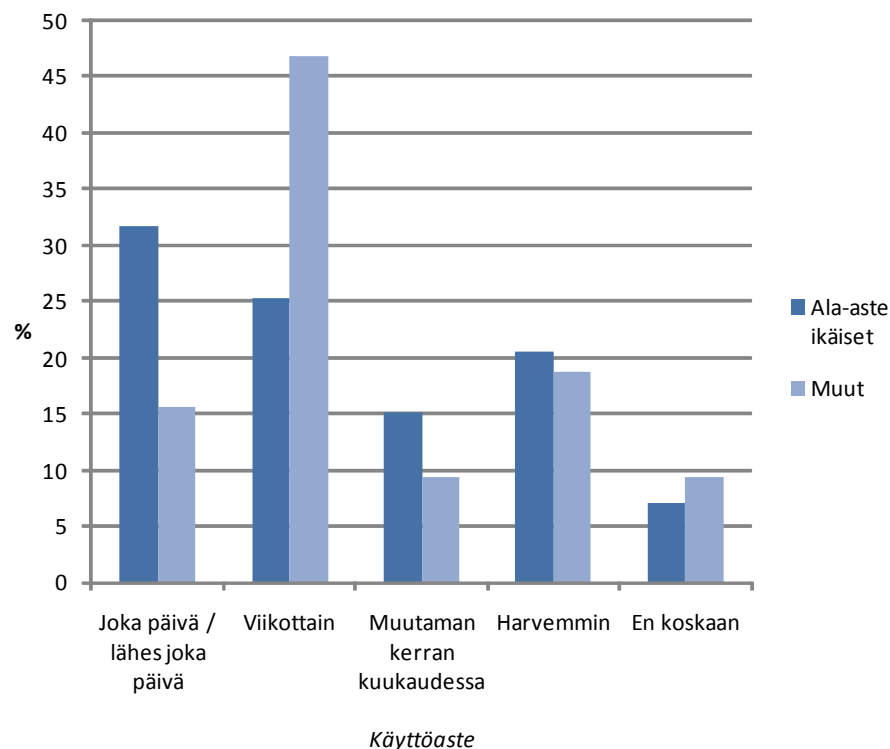
Selvästi kyseenalaisia vastauksia ilmeni 2,5 % vastauksista, eivätkä vastaukset kuuluneet edellä mainittuihin ryhmiin. Kappaleessa 4.3 Tutkimuk-

sen luotettavuus kerrotaan kyseenalaisten vastauksien sisällöstä. Otosjoukon ikärakenteen yksipuolisuus oli odotettavissa, koska kyselyn linkkiä ei julkaistu yläasteella, lukioissa tai eläkeläisille suunnatuissa paikoissa.

4.2.1 Liikuntapuiston nykyinen käyttöaste

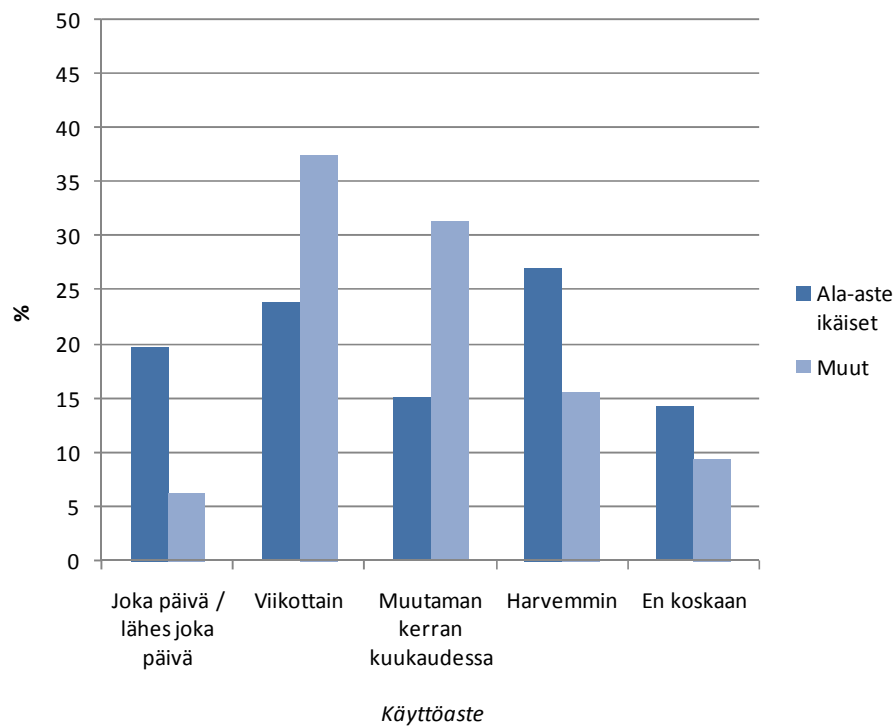
Vastauksien analysoinnissa ja vertailussa osalliset on jaettu kahteen ryhmään, ala-asteikäiset ja muut käyttäjät. Muut käyttäjäryhmät on yhdistetty vähäisten vastausmäärien vuoksi. Heidän todennäköinen liikuntapuiston käyttö kohdistuu ilta- ja viikonloppukäyttöön.

KUVA 2 kuvaa liikuntapuiston käyttäjämääriä sulanmaan aikana. Tutkimus osoittaa päivittäisen käytön olevan suosittua noin kolmasosan keskuudessa alakoululaisista. Lähes 60 % alakoululaisista hyödyntää puistoa vähintään viikoittain. Huomionarvoista on, että muiden käyttäjien keskuudessa päivittäinen käyttö ei ole suurta, mutta vähintään viikoittainen käyttöaste on jopa suurempi kuin alakoululaisten keskuudessa. Alakoulu sijaitsee puiston välittömässä läheisyydessä, ja siitä huolimatta lähes 40 % hyödyntää puiston mahdollisuuksia vain satunnaisesti. Alakoululaisten aktiivinen käyttöaste on huolestuttavan alhainen.



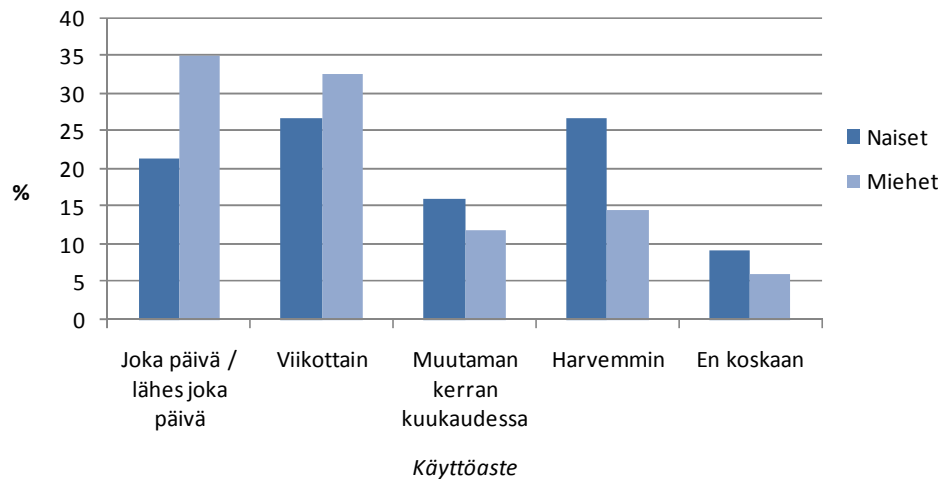
KUVA 2 Liikuntapuiston käyttäjämäärät (prosentteina) sulanmaanaikana.

Vertailemalla edellisen sivun KUVA 2 ja alapuolella esitettyä KUVA 3, voimme havaita ala-aste ikäisten keskuudessa päivittäisen käytön vähenevän talvella lähes 12 %. Viikoittainen ja joitakin kertoja kuukaudessa tapahtuva käyttöaste on lähes ennallaan. Muiden käyttäjien keskuudessa talvella käyttö harventuu jonkin verran, käyttöasteen säilyessä kuitenkin kohtalaisena. Ala-aste ikäisten keskuudessa talvella ”ei ollenkaan”-käyttäjämäärä lähes kaksinkertaistuu.

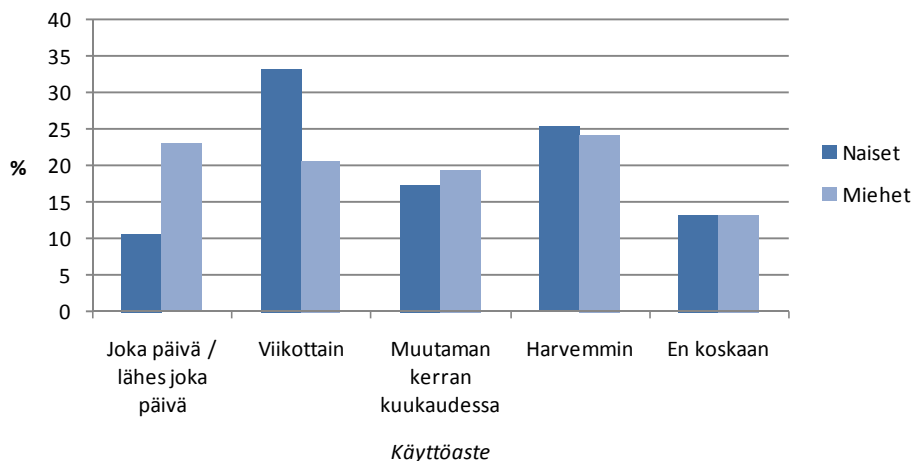


KUVA 3 Liikuntapuiston käyttäjämäärät (prosentteina) talviaikana.

Sukupuolijakaumavertailun perusteella (KUVAT 4 ja 5) voidaan havaita puolen naisista käyttävän puistoa vain muutaman kerran kuukaudessa, harvemmin tai ei koskaan. Naisten osalta vuodenajalla ei ole merkittävää vaikutusta käyttömäärään. Miehistä noin kolmasosa käyttää sulanmaan aikana puistoa muutaman kerran kuukaudessa tai harvemmin, kun vastaava luku on talviaikaan yli puolet käyttäjistä.



KUVA 4 Liikuntapuiston käyttäjämäärät (prosentteina) sukupuolijakauman mukaan sulanmaanaikana.



KUVA 5 Liikuntapuiston käyttäjämäärät (prosentteina) sukupuolijakauman mukaan talviaikana.

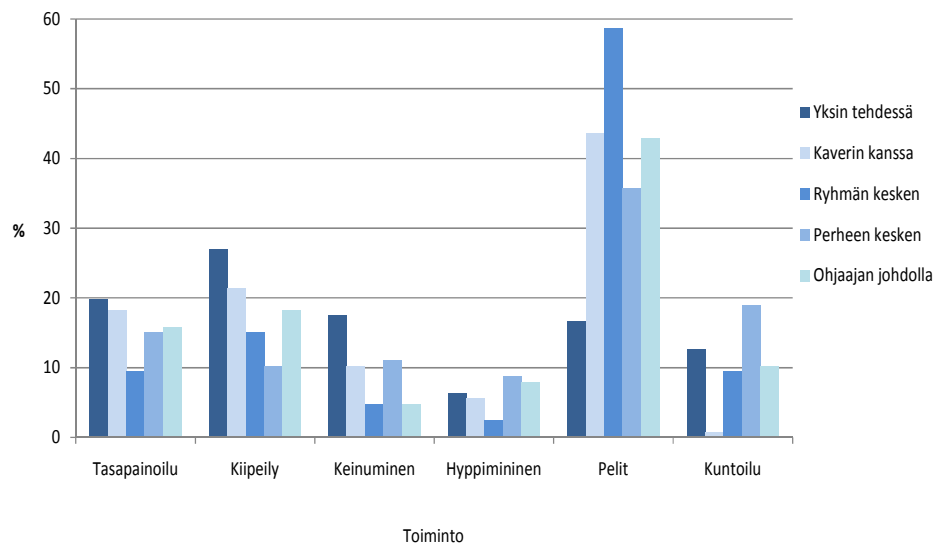
Lähiliikuntapaikan tulisi tarjota virikkeellistä tekemistä ympäri vuoden ja olla asukkaiden päivittäisessä arkikäytössä. Tulosten perusteella voidaan todeta nykyisellään talvikäyttömahdollisuuksissa olevan puutteita. Lisäksi pitäisi löytää ratkaisuja houkutella yli 40 % käyttäjistä hyödyntämään puiston mahdollisuuksia muutenkin kuin satunnaisesti.

4.2.2 Toimintojen valinta ja sijoittelu

Seuraavilla sivulla esitettyjen KUVA 6 ja 7 avulla vertaillaan mielekkäitä toimintoja käyttäjärhmittäin, erilaisissa ryhmissä sekä verrataan mielekkäiden toimintojen vastaavuutta liikuntapuiston nykytilanteeseen. Kummankin vastaajaryhmän kesken nousi pelien mielekkyys merkittävään rooliin.

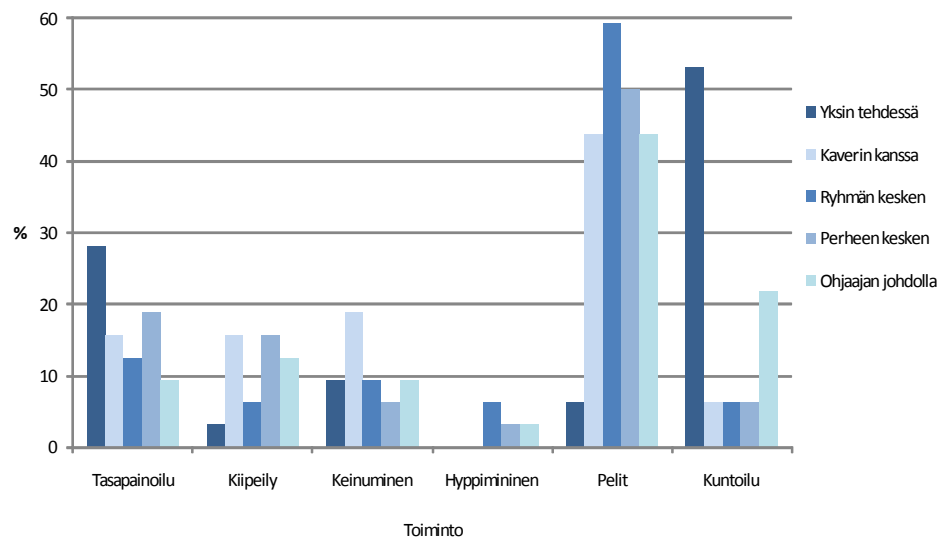
Ala-asteikäisistä kiinnostavin harrastemuoto itsenäisesti harrastettaessa on kiipeily. Tasapainoilu, keinuminen ja pelien harrastaminen tulevat perässä reilu 15 % kannatuksella. Ryhmäliikunnassa pelien merkitys on isossa roolissa, vaikka kiipeily ja tasapainoilu kiinnostavat ryhmässäkin. Alakoululaisten kaikkia vastauksia katsottaessa vastauksia jakautuu kaikille toimintoille. Tämä tukee käsitystä lapsille monipuolisen liikuntapaikan luomisesta. Perheen kesken liikkuen kuntoilu koetaan pelien jälkeen toiseksi mieluisimpana toimintamuotona.

Alakoululaisten keskuudessa rauhallisessa ympäristössä mielekäs toiminta jakautui tasaisesti. Eniten vastauksia saivat tasapainoilu, kiipeily ja keinuminen. Mielenkiintoista on, että suuresta kiinnostuksesta huolimatta kiipeily koettiin ylivoimaisesti myös pelottavimpana vaihtoehtona. Näin ollen tämä tutkimus tukee vallitsevaa käsitystä lasten halusta haastaa omaa pelkoaan.



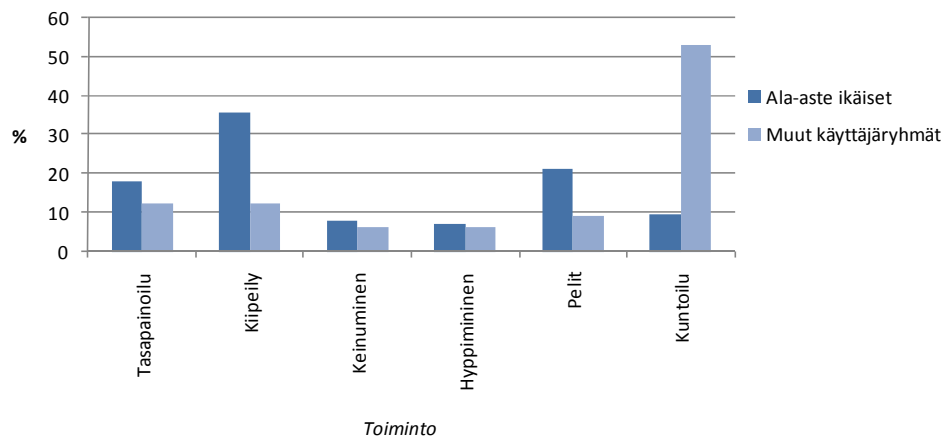
KUVA 6 Mieluisten toimintojen kokeminen (prosentteina) ala-asteikäisten keskuudessa.

Suurin kiinnostus muiden käyttäjäryhmien keskuudessa on itsenäisesti harrastettaessa kuntoilussa ja tasapainoilussa. Ryhmänä mieltymykset jakautuvat tasaisemmin pelien olevan kuitenkin selvä ykkösvaihtoehto. Erityisesti hyppimistä kehittäviin toimintoihin ei ole tarvetta. Mieltymykset tukevat kysymystä mitä haluaisit lähialueellesi lisää, joissa yli puolet vastaajista toivoi kuntoilumahdollisuuksia ja toiseksi eniten toivottiin tasapainoilua kehittäviä toimintoja. Tilan muodostumista ajatellen muut vastaajat sijoittaisivat mielellään kuntoilun ja tasapainoilun rauhalliseen ympäristöön. Kiinnostus peleihin hyvän mielen tekijänä sekä kaikki mukaan huomioivana toimintana oli suurin.



KUVA 7 Mieluisten toimintojen kokeminen (prosentteina), muiden kuin ala-asteikäisten käyttäjien keskuudessa.

”Välineiden sijoittelu” -kuvavalinnassa vaihtoehto, jossa välineet on sijoitettu lenkkimäisesti, oli suosituin vaihtoehto. Ala-aste ikäisistä lenkkimäisen sijoittelun valitsi 61 % vastaajista, ja muista käyttäjäryhmistä 75 % vastaajista. Puiston suunnittelussa tulisi mahdollistaa ratamainen toimintojen harjoittelu. Kysymys mitä toivoisit lähialueellesi lisää, vastasi mieluisaksi koettujen toimintojen tuloksia (KUVA 8).



KUVA 8 Tulokset kysymykseen mitä toivoisit lähialueellesi lisää. Vastaukset prosenttia / käyttäjäryhmä.

4.2.3 Luonnonmukaisen ja rakennetun suhde

Nykyisellään liikuntapuisto on rakennettu kokonaisuus, eikä luonnontilaisia alueita ole säilytetty. Myöskään luonnonmukaisia rakennelmia ei ole rakennettu, tai luontaisia pintoja ja -muotoja tavoiteltu. Näistä lähtökohdista luonnonmukaisen alueen luominen keskelle urbaania ympäristöä ei ole järkevä ratkaisu, mutta mahdollisuuksia kovan ympäristön pehmentämiseen luonnon materiaaleilla tulisi tutkia.

Pintamateriaalin valinnassa ylivoimaisesti eniten kannatusta sai turva-alusta. Turva-alustaa kannattivat kaikista käyttäjistä noin puolet. Toiseksi eniten kannatusta alakoululaisten keskuudessa sai nurmikko. Muiden käyttäjien keskuudessa sekä sora että nurmikko saivat likimain saman verran ääniä. Kuvassa turva-alusta on punainen, kuten nykyisellään liikuntapuiston moni kenttä. On mahdollista että osa vastaajista on päätenyt turva-alustaan myös esteettisen näkökulman perusteella. Täysin kova pinta eli asfaltti sai alle 10 % kannatuksen. Tutkimuksen pohjalta turva-alustan käyttöä voi jatkossa suosia, ja sen rinnalle tulisi miettiä luonnonmateriaaleja toisen kovan materiaalin sijaan.

”Pinnan tasaisuus”-kuvavalinnassa oli kaikissa kuvissa kolmea eri pintamateriaalia, mutta suhteessa eri verran. Selvästi eniten kannatusta sai kuva, jossa nurmipinta-ala oli suurin, ja vähäisesti kumpuja. Toiseksi eniten ääniä sai kuvasarjan viimeinen kuva, jossa oli yksi iso valettavalla turva-alustalla päällystetty kumpu. Mahdollisesti yksi iso kumpu on nähty toiminnallisesti -, ja kumpuinen nurmialue esteettisesti houkuttelevimmaksi vaihtoehdoksi. Kysymyksessä pyydettiin ottamaan kantaa puiston tasaisuuteen. Puiston ylläpidollista näkökulmaa ajatellen sekä vastausten perusteella voisi miettiä kovien pintojen käyttämistä toiminnallisissa tiloissa, mutta tyhjissä tiloissa ja rajauksissa luonnonmateriaalien hyödyntämistä.

4.2.4 Tilojen rakentuminen

Kuvasarja ”Liikuntapuistoon tulo” selvittää näkymien avautumista ja tilan sulkeutuneisuutta. Alakoululaisista lähes 60 % valitsi täysin suljetun näkymän, eli metsämäisen tiukasti rajatun reunan. Muista vastaajista saman näkymän valitsi vajaa 40 % vastaajista. Osittain rajoitettu näkymä, jossa puita on ryhmitelty, koettiin muiden käyttäjien keskuudessa mieluisimmaksi vaihtoehdoksi eli reilu 45 % vastaajista. Sama vastaus oli toiseksi suosituin alakoululaisten keskuudessa. Kuva kaksi, joka sai kannatusta vain vähän, on tämän hetken näkymä kohteessa.

Puiston tasaisuudessa kaksi suosituinta vastausvaihtoehtoa oli vähän kumpuinen ja iso kumpu, jotka kumpikin muodostavat paikkaansa erilaisia tiloja ja näkymiä. Kyselyn tulosten perusteella puiston viihtyvyyteen voitaisiin vaikuttaa muodostamalla näkymiä ja rajaamalla erilaisia tiloja. Täysin avoin näkymä miellytti vain muutamia vastaajista. Tutkimuksen vastaukset tukevat aikaisempien tutkimuksien käsityksiä mielekkästä ympäristöstä.

”Muoto”-kuvasarjassa vastaukset hajaantuivat. Vähintään kannatusta sai täysin pyöreä muoto, ja eniten neliö muoto. Hajautuneiden vastausten perusteella ei ole suositeltavaa tehdä lopullista päätöstä muotokielestä. Kuvassa muu ympäristö rajautuu suorakulmaisesta alueesta, ja tuloksen perusteella voitaneen olettaa, että valitun muodon tulee soveltua ympäröivään maisemaan kuten ensimmäinen ja kolmas kuva soveltuvat, mitkä saivat eniten kannatusta.

4.2.5 Paikalle ominaisia piirteitä

Värimielityksissä suosikiksi nousi kaikkien käyttäjäryhmien kesken sininen väri, joka sai reilut 35 % vastauksista. Muiden värien kesken äänet jakautuivat tasaisemmin. Uusia välineitä valittaessa tulisi miettiä sinisen värin käyttömahdollisuuksia. Pelkkä mieluisan värin käyttäminen liikuntapuiston uudistamisessa ei tee puistosta mieluisaa, mutta se on helppo tapa saada osallisten mielipiteitä näkyviin.

Mielekkäimpänä talvi tekemisenä vastattiin pelaaminen. Puisto tarjoaa tällä hetkellä ainoana talvitoimintana luistelun, joten muitakin talviliikunnan muotoja tulisi kehittää liikuntapuistoon. Kuvaryhmissä pelaamiskuvassa oli ainoa varsinainen talvikuva, mikä saattoi myös vaikuttaa vastausten valintaan.

Liukuminen kysymyksessä ylivoimaisesti, lähes 75 % vastaajista valitsi turva-alustalla muotoillun mäen. Avoimissa vastauksissa tuli toiveita kyseisen pyöräilymäen toteuttamisesta. Myös muut kuin ala-asteikäiset valitsivat kyseisen mäen, mikä kertoo kiinnostuksesta kehittää alueelle täysin uusia toimintoja itselle sopivien vaihtoehtojen varjolla.

4.3 Tutkimuksen luotettavuus

Tutkimuksen luotettavuuden arviointi perustuu kuvakvanttikyselyn analysointiin ja toteutetun tutkimuksen arvioimiseen. Tutkimusmittarin lopullista luotettavuutta ei ole mahdollista määrittellä yhden tutkimuksen perusteella, vaan sen luotettavuutta tulee arvioida uudestaan useampien kokeilujen jälkeen.

Kyselyssä käytetyn ikä / elämäntilanne kartoituksen perusteella kyselyn otoksen vastaavuutta väestörakenteeseen on mahdoton tehdä. Kyselyyn vastasi pääasiassa 6-12-vuotiaat sekä työssä käyvät aikuiset. Nopean vertailun perusteella voidaan todeta, ettei otanta ole riittävän kattava, vaikka työssä käyvien ikäjakaumaa emme tiedä. Tuleva lähiliikuntapaikka tulee sijaitsemaan alakoulun yhteydessä, joten 6-12-vuotiaat ovat todennäköisesti suurin puiston päivittäinen käyttäjäryhmä. Näin ollen voimme todeta saaneemme arvokasta tietoa puiston pääasiallisilta käyttäjäryhmiltä, sekä tärkeää sivuotantaa muilta käyttäjiltä.

Ennen tutkimuksen toteutusta kyselyyn vastaamisen arviointiin kestävän noin 10 minuuttia. Ala-asteikäiset käyttivät kyselyn vastaamiseen aikaa keskiarvolta alle yhdeksän minuuttia. Pääosa vastaajista käytti aikaa kuudesta viiteentoista minuuttiin. Työssä käyvät käyttivät aikaa keskiarvolta noin kymmenen minuuttia, mutta työssäkäyvien jakaumassa oli kaksi ääripäätä - puolet käytti aikaa noin 15 minuuttia ja puolet reilu viisi minuuttia. Jos tutkimuksessa vastaaja on valinnut systemaattisesti tai lähes systemaattisesti saman vaihtoehdon, on vastaajan tietoja verrattu kyselyn täyttöaikaan. Näin on pystytty arvioimaan, onko vastaaja suorittanut kyselyn ajatuksella ja tosissaan. Aikaisemmin mainittujen kyseenalaisten vastauksien lisäksi tutkimuksessa ei havaittu häiriövastauksia.

4.3.1 Mittareiden reliaabelius ja validius

Kuvakvanttikysely on uudenlainen kysely, jonka sisältö pohjautuu kuviin ja vallitseviin suunnittelumetodeihin. Kuvakvantin luomisessa käytetty kirjallisuus on 1980- luvulta nykypäivään. Ympäristöpsykologian tutkimustulokset eivät ole ajan saatossa juuri muuttuneet, ja uudet tutkimukset tukevat vanhoja tutkimustuloksia. Virtuaaliosallistamisen ohjeistus perustuu nykypäivän kirjallisuuteen.

Valmiisiin laadullisiin käsiteltyihin kuviin perustuva osallistaminen on uusi tapa, ja sen luotettavuutta yhden kokeilun perusteella ei voida täysin varmistaa. Saadut tulokset antoivat kuitenkin luotettavan oloista informaatiota. Kyselyn kehittämiseen liittyvien vastausten perusteella suurin osa vastaajista oli ymmärtänyt tehtävänannot täysin (71 %) tai lähes täysin (22 %), mikä tuo luotettavuutta tutkimukselle. Koska tutkimusmittarissa eli kuvakvantti-kyselyssä havaittiin kuitenkin puutoksia ja tuloksia mahdollisesti heikentäviä seikkoja, tulisi kyselyn sisältöä jalostaa ennen tutkimuksen uusimista.

Kuvaryhmä osion kysymysten asettelua sekä mahdollisen vaihtoehdon ”ei mikään” tarpeellisuutta tulisi miettiä. Sekä kyselyn testauksessa että varsinaisessa toteutuksessa tuli ilmi, että kaivattiin edellä mainittua vastausvaihtoehtoa. Kyselyn laadintavaiheessa kyseinen vaihtoehto karsittiin pois, koska sen valintamahdollisuus nähtiin liian houkuttelevana vaihtoehtona. Lasten kaikkivoipaisuuskuvitelmaa haluttiin myös hieman horjuttaa, ja miettiä mahdollista pelon kohdetta. Uudelleen kyselyn toteuttamisessa tulisi miettiä kysymysmuodot niin, ettei vastaavaa tilannetta synny. Kehittelyä vaativat kysymykset ovat mikä saattaa olla pelottavaa ja mitä lähialueellasi ei voi riittävästi harrastaa.

Kuvasarja ”Muoto” oli rakennettu suunnittelunäkökohtaisesti ajateltuna puutteellisesti. Kuvat olivat kaikki jossakin määrin geometrisiä, eikä vapaata tai kaarevaa muotoa ollut vaihtoehtoisissa ollenkaan. Kuvasarja ”Väri” oli rakennettu kirkkaista väreistä. Värit eivät ole tasapainoisen oloisia ja ympäristöön sulautuvia, mikä on saattanut vaikuttaa värivalintoihin.

Kuvaryhmissä oli havaittavissa puutteita. Talvisovellus löytyi vain kuvaryhmästä ”Pelit”. Jotta talvikysymystä voitaisiin luotettavasti tarkastella, tulisi jokaisessa kuvaryhmässä olla tarjolla talvimahdollisuus. Myöskään ”Hyppiminen”-kuvasarja ei ollut kattava. Hyppiminen sai vastausvaihtoehtoisissa vain vähän kannatusta, ja sen tulosten luotettavuus on kyseenalaistettava. Kuvista puuttui esimerkiksi vaihtoehto hyppynarulla hyppiminen, mikä on alakoululaisten kesto- ja suosikkiharraste. Ryhmän kuvat eivät olleet muutenkaan houkuttelevan oloisia.

4.3.2 Tutkimuksen validius

Tutkimus on mahdollista toistaa uudelleen. Tutkimus ei ole riippuvainen tutkijasta, ja kuvakvanttikysely on mahdollista toistaa useita kertoja eri käyttäjäryhmille. Kysely oli julkinen ja anonyymi, joten vastaajien asuinpaikan sijoittumisesta Herttoniemenrannan läheisyyteen ei voida varmistaa. Kyselyn linkki annettiin Herttoniemenrannan koulun käyttöön, sekä toimitettiin koulun ja kodin viestintäväline Wilman välityksellä koululaisten vanhemmille, jotka olivat antaneet yhteystietonsa koululle. Linkki oli julkinen, muttei julkisesti nähtävillä, joten satunnaisten sivulle eksyneiden vastaajien määrä on todennäköisesti lähes olematon. Vastaajien määrä vastaa oletettuja arvoja.

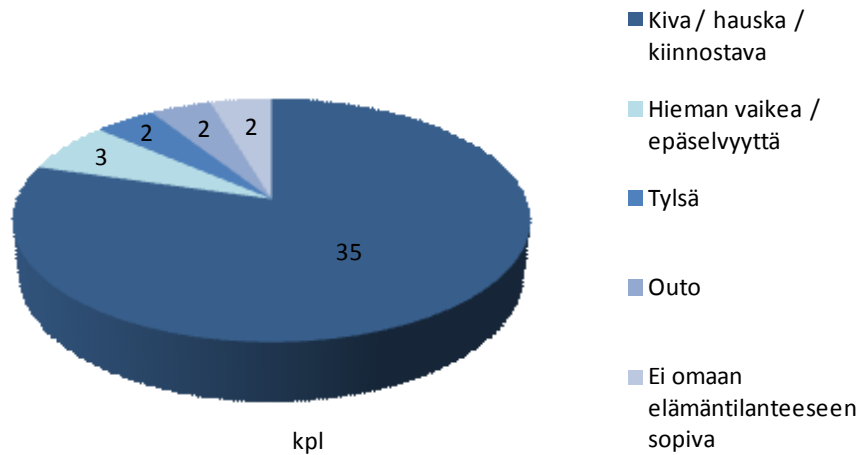
Kyselyn kehittämiseen liittyvässä osuudessa oli tekninen virhe, ja osallisten oli mahdollista vastata useampaan vaihtoehtoon. Kolme vastaajaa oli valinnut useamman vaihtoehdon. Vastaajat olivat valinneet viereiset vaihtoehdot, joten heidän mielipiteensä sijoittuu todennäköisesti valittujen vaihtoehtojen välille. Näin ollen vastaukset eivät heikennä merkittävästi tulosta. Työssä käyvien osalta on suhtauduttava kriittisesti käyttöasteen antamiin arvoihin, sillä kyselyyn on mahdollisesti vastanneet ihmiset, jotka käyttävät liikuntapuistoa ja ovat näin ollen kiinnostuneita sen kehittämisestä.

Kyseenalaisia vastauksia oli neljä, kolme eläkeläistä ja yksi lukiolainen. Vastaukset vaikuttavat olevan lapsen vastaamia. Kyseenalaiset vastaukset olivat kaikki vastattu lähes samaan aikaan. Kellon aika oli sama kuin aika, jolloin koululuokka on ollut vastaamassa kyselyyn. Vastauksissa oli valittu johdonmukaisesti sama vaihtoehto ja vastaamiseen oli käytetty aikaa noin kaksi minuuttia. Avoimet vastaukset olivat epäasiallisia, ja sisälsivät lasten nettislangisanoja.

4.4 Avoin kysymys

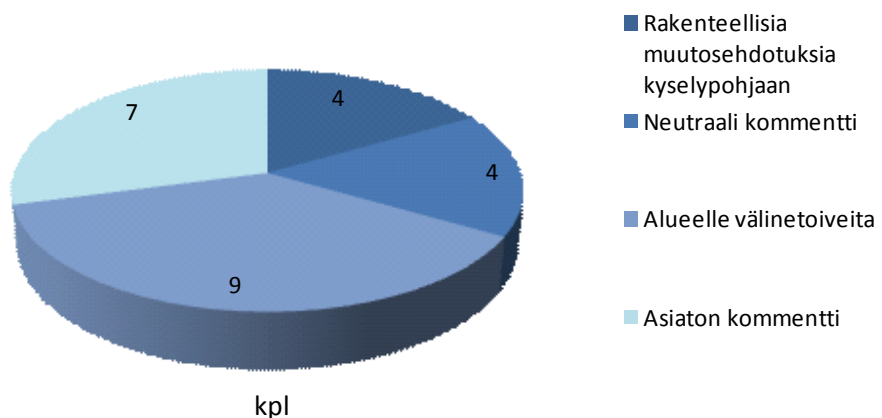
Avoimia vastauksia tuli 63 kappaletta, eli vapaaehtoiseen kysymykseen vastasi noin 40 % vastaajista. Avointen vastausten pohjalta saatu palaute oli merkittävää. Ylipuolet avoimista vastauksista käsittelevät kyselyyn liittyviä tuntemuksia (KUVA 9). Näistä vastauksista 80 % vastasi kyselyn olleen kiinnostava, kiva tai hauska. Kaksi vastaajaa ei ollut kokenut kyselyä omaan elämäntilanteeseen sopivaksi, ja kolme vastaajaa koki kyselyn vai-

keaksi tai epäselväksi. Loput neljä vastaajaa olivat kokeneet kyselyn tylsäksi tai oudoksi.



KUVA 9 Kyselyyn liittyviä tuntemuksia avointen vastausten pohjalta. Vastaukset kappalemäärittäin.

Muut avoimet vastaukset on ryhmitelty sisällön mukaan (KUVA 10). Muutama vastaus koski rakenteellisia muutosehdotuksia kyselypohjaan, kuten lisävalintavaihtoehtoja. Muutama vastaus sisälsi neutraalin, ei hyödynnettävissä olevan kommentin. Osassa vastauksista oli yksittäisiä välinetoiveita, ja seitsemässä vastauksessa oli asiatonta kommenttia tai netti-slangisanoja, jotka eivät varsinaisesti tarkoita mitään.



KUVA 10 Kyselyn avointen vastausten saldoa muuhun kuin vastaamisen tuntemuksiin liittyen. Vastaukset kappalemäärittäin.

Kuvakvanttikyselyä käytettäessä, on avoimen vastauksen merkitys suuri. Vaikka tavoitteena on kustannustehokas osallistamismenetelmä, jota

avointen vastausten tulkinta ei tue, antaa avoimet vastaukset korvaamaton-ta tietoa. Vastauksissa saattaa ilmetä yksittäisiä merkittäviä toiveita, jotka suunnittelussa tai päättäjien tulee ottaa huomioon. Toteutetussa kyselyssä esiin voi nostaa kaksi aihetta. Kysely sai kiitosta siitä, että visuaaliset ja viihtyvyyteen vaikuttavat tekijät oli huomioitu. Tämä on tärkeä yksittäinen tieto päättäjille, jotta he ymmärtävät esimerkiksi kasvillisuuden merkityk-sen virkistysaluilla. Päättäjiä on myös hyvä herätellä toimintakeskeisestä lähestymistavasta kokonaisvaltaisempaan katselukulmaan. Toinen tärkeä huomio oli pukukopin tai pukeutumissuojan puutos alueelta. Alueella on vielä kartoituksen aikaan ollut pukeutumissuoja, mutta kuluvana talvena sitä ei ole ollut. Kyseessä on yksittäinen pieni huomio, mutta se vaikuttaa oleellisesti alueen talviliikunta olosuhteiden parantamiseen.

4.5 Nettikieli ja nettietiketti

Tutkimuksen avoimissa vastauksissa esiintyi nettikieltä. Nettikielen aak-koset asettavat täysin uuden haasteen tutkijalle ja suunnittelijalle. Nettikie-li on muodoltaan lyhyttä - lyhennettyjä lauseita ja sanoja. Nettikieleen tot-tumattoman korvassa erityisesti lasten käyttämä kieli saattaa kuulostaa jo-pa tyllyltä. Vakiintuneet termit kuten ircaaminen, mesettäminen, pasteami-nen ja skypettäminen ovat arkitermistöä nettisukupolven keskuudessa. (Pohjola & Johnson 2009, 93.) Ilman näiden sanojen ymmärtämistä on täysin ulkona internetin maailmasta, ja merkkien taakse piiloutuva viesti voi jäädä kokonaan huomaamatta. Tutkimusten kyseenalaisten vastausten avoimissa vastauksissa toistui termi lol. Lol tulee englannin kielisistä sa-noista "lough out loud" eli nauraa ääneen. Termiä käytetään nettikielessä sekä mitään tarkoittamattomana kommenttina että negatiivisessa piikittely mielessä. Mieleen heräsi ajatus, miksi termi lol esiintyi vain epäasiallisissa vastauksissa. Onko nettikieli jollain lailla provosoivaa, ja käyttääkö sitä vain osa ihmisistä, jota "ei tämä maailma vois vähempää kiinnostaa"? Vai käyttävätkö sitä kaikki, mutta osa ihmisistä ei ymmärrä milloin sen käyt-täminen on soveliaista, milloin ei. Toisaalta, voidaan myös ajatella, että tutkija ei ole riittävän ajan hermoilla, jollei tunne yleisesti käytössä olevaa nettitermistöä. Mikä sitten on OMG, XXX tai J? Tietokoneistuneen suku-polvenkin nuoret aikuiset saattavat olla ongelmissa termistön kanssa. Ku-ka näitä opettaa, missä, ja miten ne yleistyvät? Tarvitaanko tulevaisuudes-sa erillinen nettietikettiopas, jota päivitetään alati muuttuvien käsitteiden myötä. Ei sinänsä mahdoton ajatus, koska netin kauttahan päivittäminen on helppoa. Tämän pitäisi toimia, jollei joku keksi kääntää nettimaailman opusta rahalliseksi julkaisuksi, ja ympyrä sulkeutuu.

Miten nettikieleen tulisi suhtautua, on erityisesti vanhempaa ikäpolvea huolestuttava kysymys. Onko se soveliaista ja mitä sitä seuraa? Huolena on, että lyhenteet ja symbolit huonontavat puhe- ja kirjoituskieltä. Toisaal-ta kyse on täysin uudesta kulttuurikielestä, ja se voidaan nähdä myös rik-kautena. (Pohjola & Johnson 2009, 93.) Onko mahdollista että nettikieles-tä tulee kansainvälistä, tai voiko siihen muodostua samanlaisia eri symbo-lisia merkityksiä kuin arkielämässä? Onko vaarana väärinymmärretyksi tuleminen, vai ovatko symbolit jopa kuvainnollisempia kuin sanat? Netti-

kielen yhdistyminen viralliseen kanssakäymiseen koettelee raja-arvoja. Perinteinen kysymys on voidaanko hymiöitä käyttää asiallisessa tekstissä vai ei. Mitä jos negatiivisen lauseen perässä on hymyilevä naama? Onko kyseessä sama asia kuin rivien välistä lukemisessa, jossa vastuu jää kuulijalle. Nettikieli etsii omaa paikkaansa, ja aika näyttää miten sen virallistamisessa käy.

5 HERTTONIEMENRANNAN LÄHILIIKUNTAPAIKAN SUUNNITTELU

Herttoniemenrannan liikuntapuiston ja alakoulun yhteyteen ollaan rakentamassa lähiliikuntapaikkaa. Lähiliikuntapaikka tullaan toteuttamaan täydennysrakentamalla. Puisto on tarkoitus rakentaa kesällä 2011. Tässä opinnäytetyössä keskitytään kehittämään liikuntapuistoa osana lähiliikuntapaikkaa. Tämän opinnäytetyön osana tehty osallistaminen ja sen pohjalta laadittu luonnossuunnitelma tulevat toimimaan toteutussuunnittelun apuvälineinä. Projekti on osa jäljempänä kerrottua TKO-ohjelmaa.

Luonnossuunnitelman erityistavoite on selvittää kuvakvantilla saadun tiedon soveltamismahdollisuuksia graafisessa muodossa. Tässä kappaleessa käytetään luonnossuunnitelman osaa havainnollistamaan osallistamisen suunnitelmatasolle vietyjä ratkaisuja.

”Yleisellä tasolla määriteltynä lähiliikuntapaikalla tarkoitetaan laajoille käyttäjäryhmille soveltuvaa, monipuolista, liikkumaan innostavaa ja viihtyisää liikuntapaikkaa, joka on käyttäjiensä helposti saavutettavissa sekä vapaasti ja maksutta käytettävissä” (Nuori Suomi 2009, 4).

5.1 Terveellinen kaupunginosa ja lähiliikuntaolosuhteiden kartoitus

Helsingissä on käynnissä Helsingin kaupungin Terveellinen kaupunginosa-ohjelma eli TKO-ohjelma, joka rakentuu useista eri osaprojekteista. Ohjelma käynnistettiin vuonna 2007 ja se päättyy vuonna 2011. TKO-ohjelma on kolmen sektorin yhteistyössä toteuttama kehitysohjelma, jolle on asetettu keskeiseksi tavoitteeksi terveyden edistäminen ja edellytysten luominen. Ohjelman kokeilualueeksi valittiin Helsingin kaupunginosista Herttoniemen peruspiiri eli Länsi-Herttoniemi, Roihuvuori, Herttoniemenrannan- sekä Tammisalons alueet. (Nuori Suomi 2009, 3-4)

Herttoniemen alueen lähiliikuntaolosuhteiden kehittämiseen tähtäävä hanke käynnistettiin vuonna 2008 osana TKO-ohjelmaa. Hankkeen tavoitteena on lisätä Herttoniemeläisten terveyttä edistävää omaehtoista liikuntaa kehittämällä arkiympäristön liikuntamahdollisuuksia. Osana hanketta tehtiin Herttoniemen lähiliikuntaolosuhteiden nykytilan kartoitus. Kartoitus oli kokeiluluontoinen, ja sen toteutti lasten ja nuorten liikunnan valtakunnallinen toimialajärjestö Nuori Suomi ry. (Nuori Suomi 2009.)

Kartoituksessa kohteiden lähiliikuntapaikkapotentiaalia arvioitiin saavutettavuuden, nykyisen käyttöaktiivisuuden, tilan riittävyys sekä kohteen välittömän lähiympäristön tarjoamien kehittämismahdollisuuksien näkökulmasta. Herttoniemenrannan liikuntapuisto ja ala-aste nousivat esille potentiaalisina kehityskohteina. (Nuori Suomi 2009.)

5.2 Herttoniemenrannan lähiliikuntapaikka

Osa tulevaa lähiliikuntapaikkaa eli liikuntapuisto sijaitsee Niittaajanpuistossa, joka on merkitty kaavaan urheilu- ja virkistyspalvelualueeksi. Herttoniemenrannan liikuntapuisto sijaitsee keskeisellä paikalla asuinalueen yhteydessä. Alueen yleisilme muistuttaa viihtyisää kaupunkimaista lähiötä, joka rajautuu yhdeltä sivulta suoraan avomerelle. Alueella liikkuminen kevyenliikenteen väyliä pitkin on helppoa ja turvallista, mikä luo hyvät edellytykset onnistuneen lähiliikuntapaikan toteutumiselle. Kokonaisuudessaan alueen saavutettavuus on hyvä ja autoilla saapuville paikoitustilaa löytyy riittävästi. Julkiset kulkuneuvot kulkevat muutaman sadan metrin päähän liikuntapuistosta.

Liikuntapuiston eteläpuolella kulkee kevyenliikenteenväylä Kipparlahdenraitti, jota pitkin pääsee Kipparlahden rantaan. Itäpuolelta alue rajoittuu Herttoniemenrannan ala-asteeseen ja liikuntahalliin. Liikuntapuiston läheisyydessä sijaitsee myös useita päiväkoteja. Monipuolinen ympäristö mahdollistaa eri ikäryhmien puiston hyödyntämisen päivittäisten kulkureittien yhteydessä.



KUVA 11 Ilmakuva suunnittelualueesta. Kuvassa Herttoniemenrannan liikuntapuisto ja -alakoulu. (Helsingin Kaupunki, Mittausosasto)

5.2.1 Tulevan lähiliikuntapaikan nykytila

Liikuntapuiston nykytilan kartoitus perustuu työn tekijän tekemiin havaintoihin sekä Nuoren Suomen tekemän lähiliikuntaolosuhteidenkartoituksen tietoihin (Nuori Suomi 2009).

Liikuntapuiston tarjoamat pelimahdollisuudet ovat hyvät. Alueella on so-rapintainen kenttä jossa on 6 maalia, 2 koripallokenttää, 4 tenniskenttää ja beach volley-kenttä. Yleisurheilupaikkoja ovat pituushyppy- ja kuulan-työntöpaikka, juoksusuora sekä ellipsijuoksurata. Alueen länsinurkassa on muutama leikkiväline (KUVA 12), jotka ovat yleiskunnoltaan siistejä. Tämän hetken suunnitteluun ei kuulu Herttoniemenrannan alakoulun piha-alue, mutta siellä olevat toiminnot otetaan huomioon suunnittelussa.



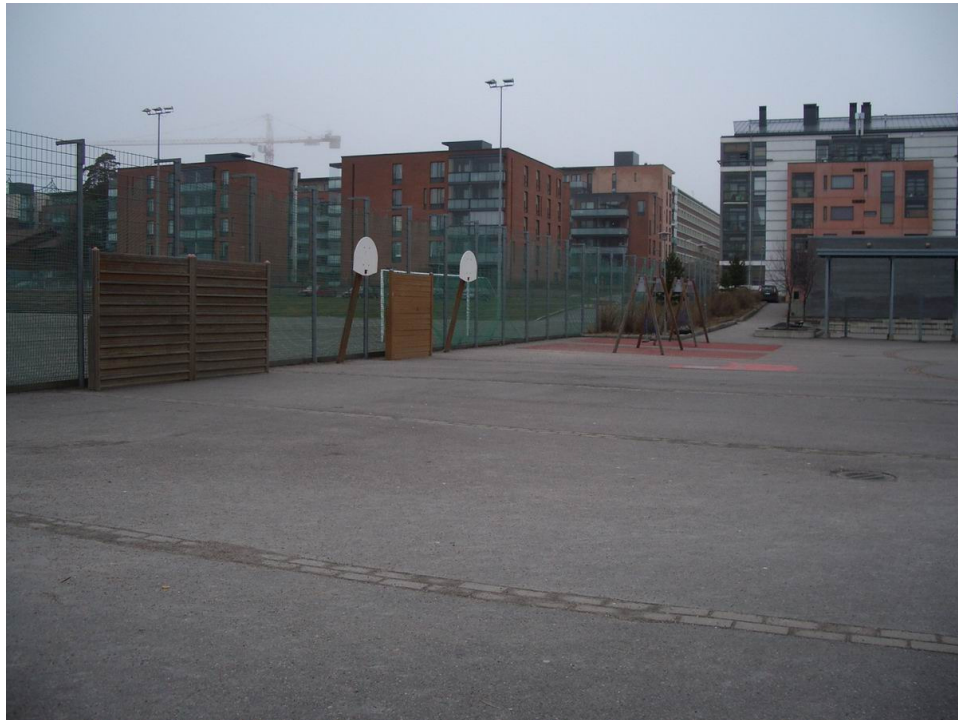
KUVA 12 *Liikuntapuiston länsipäähän on sijoitettu puiston ainoat leikkivälineet.(Hukkanen 2009)*

Alueen nykyinen käyttöaktiivisuus on pääosin organisoimatonta. Aluetta käyttävät koululaisten lisäksi kerhot, liikuntaseurat sekä yksityiset harrastajat. Alakoulun oppilaiden välituntikäyttö on rajattu sorakentän puoleen väliin asti. Alueen valaistus on erittäin hyvä, vaikka käsittää ainoastaan yleisvalaistuksen.

Kartoituksessa suurimmiksi ongelmiksi liikunta- ja leikkipaikkojen osalta mainitaan ilkeä ilma, palloseinän huono sijainti sekä nuorisolle ja ikääntyville toimintojen riittämättömyys. Liikuntapuisto on täysin rakennettu ympäristö, eikä lähistöllä ole luonnonalaisia alueita. Kartoituksessa liikuntapuiston yleisilmettä viihtyvyyden kannalta kuvataan kliiniseksi. Puisto tar-

joaa paljon eri toimintamahdollisuuksia, on yleisilmeeltään siisti, mutta muut viihtyisyyteen vaikuttavat tekijät puuttuvat.

Liikuntapuisto on rajattu verkkoaidoilla ja harvakseltaan tasavälisesti istutetuilla kuusilla. Liikuntapuiston sisällä alueelle ei ole tehty kasvillisuuden tai muiden rajaavien elementtien avulla tilajakoa tai rajattu alueita muuta kuin välttämättömissä määrin eli tenniskentät ja sorakentän muutama reuna verkolla. Lähes koko puiston läpi on aukea näkyvyys. Puiston toiminnot ovat suorittamiseen keskittyneitä liikuntapaikkoja. Puisto ei tällä hetkellä tarjoa virikkeitä ikäihmisille. KUVA 13 on näkymä koulun pihasta. Koulun piha käsittää muutamia leikkivälineitä ja ison asfalttikentän. Kuvan oikeassa reunassa näkyvää ulkoluokkaa käytetään sählynurkkauksena. Ulkoluokkaa ei juuri hyödynnetä opetuskäytössä. Koulun pihassa on muutamia keinoja, jousieläimiä, palloiluseiniä sekä kaksi koripallotelinettä



KUVA 13 *Koulun piha ammottaa tyhjyyttä. Alakoulun pihalla on kuvassa näkyvien välineiden lisäksi kolme jousieläintä sekä taideteos. (Hukkanen 2009)*

5.2.2 Nykytilan huomioita toteutussuunnitteluun

Liikuntapuiston materiaalien rajaushmahdollisuuksia tulee tarkastella. Juoksuradan kunto ja käytettävyys kärsivät hiekan radalle kulkeutumisesta (KUVA 14). Hiekka kuluttaa radan merkinnät ja lisää ylläpidon tarvetta. Pituushyppypaikan sijoittamisen tarpeellisuutta radan välittömään yhteyteen koulunläheisessä päädyssä on tarkasteltava.



KUVA 14 *Liikuntapuiston juoksuratojen kunto säilyisi parempana, jos hiekan kulkeutuminen juoksualustalle estettäisiin. Juoksuradan merkinnät kaipaavat kunnostusta. (Hukkanen 2009)*

Kulutuserrosten materiaaleja tulee tarkastella. Nurmikon merkitys kulusalustana on mielenkiintoinen vaihtoehto, mutta nurmikko ei kestä kulu- tusta kuten seuraavan sivun kuvasta (KUVA 15) voimme havaita. Nur- mikko vaatii myös paljon ylläpitoa säilyäkseen elinvoimaisen näköisenä. Kipparlahden puoleisen kasvillisuusvyöhykkeen aluskerroksena nurmikon tarpeellisuutta tulee miettiä. Nurmikkoa ei havupuiden takia päästä leik- kaamaan helposti, eikä se lisää alueen vihreysarvoa. Sorapintaisten aluei- den vieressä nurmikko on levinnyt sorapinnalle.



KUVA 15 *Materiaalien valinta vaatii tarkastelua. Nurmikko ei toimi kulutuspinna. Nurmikon merkitys alueen reunavyöhykkeen aluskerroksena lisää paljon ylläpitoa, muttei lisää puiston vihreysarvoa. (Hukkanen 2009)*

Koululaisilla on oikeus käyttää liikuntapuiston sorakentän koulun puoleista päätyä välituntikäytössä. Jotta koulun alueelle saataisiin lisää tilaa leikkivälineille, sekä koulun piha turvallisemmaksi, tulisi tutkia mahdollisuutta sijoittaa palloiluseinät liikuntapuiston puolelle. Koulun alueella tila on hyvin rajallinen, ja pelaamisen siirtyminen liikuntapuiston puolelle antaisi lisää vapaata käyttötilaa koulun pihalle.

Liikuntapuistossa on hyvät mahdollisuudet koripallon harrastamiselle (KUVA 16). Puistossa on kaksi koripallokenttää, ja lisäksi koulun pihalla kaksi koripallotelinettä. Koska ala-aste sijaitsee välittömässä läheisyydessä, tulisi osa puiston koreista olla sijoitettu ala-asteen pienimpien mitta-kaavan mukaan. Ellipsijuoksuradan reunoille voisi miettiä sijoitettavan pienimmille tarkoitetun pallopeliseinän. Oikeanlainen peliympäristö, jossa lapsi saa onnistumisen elämyksiä, lisää kiinnostusta harrastaa lajia myös vanhempana.



KUVA 16 *Liikuntapuistossa on hyvät puitteet koripallon pelaamiselle. Sama alusta toimii sählyn harrastepaikkana. (Hukkanen 2009)*

Alueen yleisilmettä ja kliinisyttä kuvastaa tasavälein ryhmitelty puurivistö (KUVA 17). Liikuntapuiston kasvillisuus sijaitsee pääasiassa Kipparlahdenraitin puoleisella reunalla. Koko toiminta-alue on pinnanmuodoiltaan tasainen, ja toiminnot on ryhmitelty tasarytmisesti ilman vaihtelua. Muotokieli on tiukka linjaista läpi alueen.



KUVA 17 Puiston eteläpuolella kulkevan Kipparlahdenraitin puoleinen sivu on rajattu tasaisesti ryhmitellyillä serbiankuusilla. (Hukkanen 2009)

Puiston sisäänkäyntien ilme kaipaisi kohennusta (KUVA 18). Osallistamisesta saadussa palautteessa toivottiin, että alueen viihtyvyyteen ja esteettisyyteen kiinnitettäisiin suunnittelussa huomioita. Alueesta toivottiin puistomaisempaa perinteisen urheilupaikan sijaan.



KUVA 18 Liikuntapuiston sisääntulo ei houkuttele virkistäytymään. (Hukkanen 2009)

5.3 Suunnitteluratkaisuja

Luonnossuunnitelman tavoitteena oli testata kuvakvantin toimivuutta suunnitelmatasolla. Tässä kappaleessa esitellään suunnittelualueen yksi osa, jonka avulla havainnollistetaan osallistamisesta saatujen tulosten viemistä graafiseen muotoon. Suunnitteluratkaisuissa on huomioitu osallistamisen tulokset, paikan päällä havaitut ongelmakohdat sekä täydennysrakentamislähtökohta.

Tutkimuksesta saatujen tulosten soveltaminen graafiseen muotoon oli selkeää. Osallistamisesta saatu tieto oli tulosten analysointivaiheessa käsitelty tarkkaan, ja tulokset olivat johdonmukaisesti sovellettavissa suunnittelualueeseen. Suunnittelu lähti etenemään lähtötietojen tasolta tilajaon sommitteluun. Tilajaon sekä toimintojen ryhmittelyn myötä suunnittelu siirtyi tarvittavien kulkureittien kartoittamiseen, ja rajausten sekä näkymien luomiseen. Luonnoksen perusrakenne rakentui nopealla tahdilla, koska myös muodolliset ja rytmilliset valinnat perustuivat osallistamiseen. Väline- ja materiaalivalinnoilla pyrittiin vastaamaan onnistuneen toiminnallisen alueen luomiseen. Tiivistetysti voi sanoa, että graafinen suunnitteluvaihe oli jalostetun numeerisen tiedon tuomista ja soveltamista kohteeseen.

5.3.1 Tilojen muodostuminen

Nykytilassa alueella ei ole huomioitu tilajaon muodostamismahdollisuuksia. Vähäiset olevat rajaukset muodostuvat pelikenttien asettamista reuna-ehdoista, ja rajaavina elementteinä toimivat tasaisesti ryhmitelty kuusi- ja tasavälein ryhmitelty pensasistutukset. Kohteessa olevat kulkureitit eivät palvele alueella liikkuja. Puiston läpi ei ole kulkumahdollisuutta kuin juoksurataa pitkin.

Osallistamisen avoimissa vastauksissa mainittiin toiveena alueen viihtyvyyden parantaminen. Positiivisena lähtökohtana pidettiin tavoitetta, että puututtaisiin alueen esteettisiin arvoihin, kuten kuvakvantti antoi olettaa. Kyselyssä selvitetty mielekkäät näkymä- ja maastonmuototulokset tukevat käsitystä viihtyisästä ympäristöstä. Mielekkäinä koettiin tilallinen sommittelu sekä vaihtelevien näkymien muodostuminen.

Suunnitelmassa tilajaon tuntua on tuotu alueen länsilaidalle (KUVA 19), jossa massiiviset pelikentät eivät rajaa päälinjoja. Alueesta on tehty liikuntapuiston puistomainen alue. Alue on jaettu pienempiin tiloihin kasvillisuusmassojen sekä pintamateriaalivaihtelun avulla. Alueen läpi kulkee kävelyyn tarkoitettu kivituhkapintainen käytävä, joka palvelee sekä puiston läpi kulkijaa, että alueelle pysähtyjääkin.

Nuorten alue on päällystetty pääosin valettavalla turva-alustalla. Turva-alusta on helppo ylläpitää ja se toimii kestäväenä kulutuskerroksena. Osallistamisesta saatu sininen väritoive on hyödynnetty turvavalun pintaväri valinnassa. Kuntoilualueiden pintamateriaalina on käytetty kivituhkaa. Kivituhkan turhaa kulkeutumista valettavalle turva-alustalle estetään kohoteilla reunakivellä.

Suunnitelmassa ei ole tehty tarkkoja kasvivalintamäärittäyksiä. Kasvit on merkattu havu- ja lehtipuu symboleilla sekä pensasviivalla. Välinevalinnat perustuvat osallistamisesta saatuihin tuloksiin. Toiminnoille joita tykätään harrastaa ryhmässä, on suunniteltu useammalle henkilölle soveltuvia laitteita, ja yksinharrastettaville toiminnoille yhden hengen laitteita.

6 KUVAKVANTIN SOVELLUKSIA

Tämä kappale käsittelee kuvakvantin jatkotyöstämismahdollisuuksia. Soveltamisratkaisuja on mietitty olemassa olevien ohjelmien ja sovelluksien rinnalle sekä itsenäisenä lisänä kuvakvanttiin. Kappale ei käsittele asiaa tieteellisen faktan varjossa, vaan herättelee miettimään mihin suuntaan osallistamista voitaisiin viedä, ja mitä mahdollisuuksia kuvakvantti siihen tarjoaa.

6.1 Aistien sovellus

Kuvia on mahdollista elävöittää aistien avulla. Verkkopohjaisessa osallistamisessa ei maku- tai hajuaistiin päästä käsiksi, mutta kuvien kautta voidaan puhuttaa näkö-, kuulo- ja mahdollisesti tuntoaistiakin.

Pääosin verkkoviestintä perustuu näköaistin varaan. Me näemme jotain, ja koemme tilanteen näkemämme ja kokemuksiemme kautta. Ihminen on kuitenkin kuvan vietävissä, ja se mihin kiinnitämme huomiota saattaa olla kuvan tekijän tarkka valinta. Kuvakvantin kuvia on mahdollista viedä astetta havainnollistavampaan suuntaan liikkeen avulla. Sama tilannekuva, jossa ensimmäisessä keinu ja pomppulauta ovat paikallaan, poika seisoo yhdellä jalalla ja nainen seisoo lasten rattaiden kanssa. Verrataan kuvaan, jossa keinussa keinutaan, pomppulaudassa pompitaan, lasten rattaita työnnetään ja poika juoksee. Jälkimmäiseen tunnelmaan voidaan päästä, jos kaikki elementit saadaan paikallaan olevassa kuvassa liikkeen omaiseen asentoon. Mutta jos tunnelmaa haluaa kasvattaa, tuo aito liike kuvaan täysin uuden ulottuvuuden. Jossain vaiheessa poika juoksee kuvasta ulos, jolloin kuva muuttaa täysin ilmettään. Onnistuneessa paikallaan olevassa kuvassa liike on havaittavissa, mutta sen suuntaan ei kiinnitä merkittävää huomiota. Liikkeessä olevassa kuvassa keinu liikkuu puoli ympyrämäisesti, pomppulauta liikkuu ylös alas, lastenrattaat edestakaisin ja poika yhteen suuntaan vaakatasossa. Päästään todelliseen tilantuntuun käsiksi. Jos ajatusta halutaan viedä vielä askel pidemmälle, voi hiiren painalluksella siirtyä jonkin hahmon rooliin. Maailma näyttää täysin erilaiselta liikkuvasta keinusta kuin ohikulkevasta juoksijasta.

Kuuloaistin avulla uusi teknologia on mahdollistanut yksityisyyden kaikkialla. Ihminen voi kulkea kuulokkeet korvissaan, ja muodostaa omia kokemuksia tilojaan. Samoissa tiloissa kulkiessammekin, jokainen saat-
taa kulkea omassa äänitodellisuudessaan. (Pohjola & Johnson 2009, 94.)
Nykyaikana netissä oleminen ei ole vain surffaamista, vaan se on myös
äänimaailmoissa kulkemista. Netissä monet mainokset aukeavat itsestään,
ja tunkevat väkisinkin korvista sisään. Tottumaton käyttäjä voi jopa het-
keksi säikähtää, kunnes keksii miten vaihentaa kone tai sulkea mainos. Mie-
likuva joka tilanteesta jää, ei välttämättä ole positiivinen, muttei negatiivi-
nen mielikuva kohdistu mainostajaan vaan nykymaailmaan. Mainokset ei-
vät suinkaan ole ainoita internetin äänimaailman muodostajia. Erilaiset pe-
lit, Youtube ja musiikin latauspaikat tarjoavat äänimaailmaa kerrakseen.

Äänimaailma on osa arkiympäristöä, ja osallistamisen hienoutta voi laa-
jentaa arjen äänillä. Kuvakvantin ja äänen yhteen sovittaminen on vain
ajankysymys. Kehitelmässä hiiren sarkaimen ollessa kuvan päälle kuvasta
voisi kuulua paikassa oletettua ääntä. Esimerkkinä on kävelytie ison tien
vieressä. Tiiliseinä ja täysi hiljaisuus, tiukka kuusiaita ja jonkin verran ää-
niä, rajallinen aita jolloin näkymiä aukeaa, mutta meteli kasvaa, tai pelkkä
kaide jolloin meteli on kova. Entä jos puistonpenkki on sijoitettu suljet-
tuun vihreään hiljaiseen tilaan, lastenääniä täynnä olevan leikkikentän vie-
reen, torin läheisyyteen, jossa tasainen hälinä kantautuu tai junaradan lä-
heisyyteen jossa junan ääni silloin tällöin kaikuu? Sovellusmahdollisuuks-
ia on lukuisia, ja toteutus ei vaadi teknologialta nykymaailmaa enempää.
Todellisuuden ja äänimaailman yhdistäminen tarjoaa ymmärrystä myös
erilaisia rakenteita kohtaan. Mikä ääni vaikuttaa missäkin, ja miten ääniä
voidaan vaihentaa ja minimoida. Äänimaailma osana osallistamista tarjo-
aisi jatkokehitystä ympäristötietoisuus kasvatukselle. Kaikki ei ole päättä-
jien ilkeyttä, vaan ymmärrettävistä syistä tapahtuvia valintoja.

Alasilta (2000, 282–283) mainitsee näkymän elävöittämisen liikkeen ja
äänen avulla tarjoavan oikean elämän tuntua. Jos haemme oikeaan elä-
mään oikeita ratkaisuja, miksemme hyödyntäisi realistisen maailman
mahdollisuuksia osana uutta osallistamismenetelmää?

6.2 Sovellus pehmoGIS -ohjelmiston kanssa

Elinympäristön laatua on tutkittu monissa hankkeissa niin kansallisesti
kuin kansainvälisestikin. Saatu tieto on ollut hyödyllistä, mutta ongelmana
on koettu tiedon irrallisuus – kokemukset eivät kiinnity fyysiseen ympäris-
töön. (Kytä & Kahila, n.d.) PehmoGIS on tuonut ratkaisun ongelmaan
tuottamalla paikallistettua laadullista tietoa.

PehmoGIS muodostuu ympäristön fyysistä rakennetta kuvaavasta GIS
paikkatietoaineistosta, jonka päälle on rakennettu arkkikäyttäjää ajatellen
GIS aineisto, joka sisältää vähemmän informaatiota selvemmin esitettyä.
Luodun aineiston päälle on rakennettu vielä yksi taso eli pehmoGIS, joka
on käyttäjien kokemuksiin pohjautuvaa tietoa. Tietoa kerätään ensisijaises-

ti tutkimuskäyttöön, mutta sitä hyödynnetään myös kaupunkisuunnittelussa. Tietoa on helppo käsitellä, ja menetelmä on ajanmukainen. (Kytä & Kahila, n.d.)

Tällä hetkellä pehmoGIS työkalua hyödynnetään kaupunkisuunnittelun lähtötietojen keräämisessä. PehmoGIS:n ja kuvakvantin yhteinen sovellus mahdollistaisi pitkäkestoisemman osallistamisen sekä lähtökohtatietojen muuttamisen ratkaisutasolle.

Yhteissovelluksessa pehmoGIS:n kautta ilmenneisiin ongelmakohtiin kehitetään ratkaisumalleja kuvakvantin avulla. Esimerkkinä pehmoGIS:n avulla on todettu jokin paikka pelottavaksi. Ohjelmaan on mahdollisesti kirjoitettu syitä miksi paikka koetaan pelottavaksi. Sovellusvaiheessa suunnittelija etsii ratkaisuja pelon poistamiseksi. Ratkaisun löytäminen perustuu sekä fyysisen ratkaisun löytämiseen että positiivisen mielikuvan luomiseen. PehmoGIS ohjelmassa paikkaan lisätään kuvakvantti, jossa esitetään eri ratkaisuvaihtoehtoja. Osallinen valitsee mieluisimman kuvan vaihtoehtoista, tai järjestää kuvat mieluisuus järjestykseen. Positiivisen mielikuvan luomisessa voidaan käyttää katseen ohjaus taktiikkaa. Esimerkiksi jos kuvissa on taloja lähellä, kiinnitetään katse taloihin pimeään metsän sijaan. Todennäköistä on, että jos osallinen kiinnittää kuvassa katseen sa taloihin, hän tekee sen jatkossa mahdollisesti myös todellisuudessa. Paikkaan vaaditaan todennäköisesti myös fyysisiä muutoksia. Jos usea vastaaja on kokenut saman paikan pelottavaksi, on tilanteeseen puututtava. Suunnittelija voi kuvissa etsiä erilaisia ratkaisuja. Jos pelottava paikka sijaitsee esimerkiksi lasten koulumatkalla, voi ratkaisuvaihtoehtona miettiä reitin linjaamista vähän kauempaa tai pelottavan asian poistamista mikäli mahdollista. Vaihtoehtoja on paljon, ja sovelluksessa osallisten, suunnittelijan ja kaupunkiviranomaisten luoma yhteinen visio on tärkeä. Vaihtoehtojen esittämisellä osallisille vältetään turhia ratkaisuja, jotka eivät poista kyseistä ongelmaa.

Kuvakvantti ja pehmoGIS -sovellus tarjoaa osallisille eri ratkaisumalleja heidän esittämiinsä ongelmiin. Kuvakvantin hyöty tässä yhdistelmässä on, että jo valmiiksi saatua tietoa päästään jatkojalostamaan. Kuvakvantin avulla puututtaisiin jo olemassa olevien ongelmien ratkaisuun uuden suunnittelun sijaan. PehmoGIS puolestaan laajenisi pelkästä lähtötietojen keräämisestä ongelmien ratkaisuun.

6.3 Valokuvat tiedon tuottajina sovellus

Laajemmasta näkökulmasta ajateltuna osallistaminen voi olla muutakin kuin verkon kautta tapahtuvaa vuorovaikutusta. PehmoGIS:n ja kuvakvantin yhteinen sovellus lähtee ajatuksesta, että pehmoGIS:n kautta on havaittu jossain ongelma, jota kuvakvantilla ratkaistaan. Valokuvat tiedon tuottajina palaa suunnittelukohteeseen, jossa valokuvilla pyritään lähtötietojen kartoittamiseen ennen kuvakvanttiin siirtymistä.

Suunnittelija laatii internetiin pelkistettyjä karttoja suunnittelualueesta. Kartat nimetään teemoittain, kuten ”kaunis paikka”. Osallisia opastetaan sivuston välityksellä millaisiin asioihin heidän toivotaan kiinnostavan huomiota suunnittelualueella. Heitä pyydetään ottamaan valokuvia erilaisista paikoista ja tilanteista. Kuvakohteina voi olla perinteisessä osallistamisessa käytetyt kohdetiedot, kuten mieluisin, pelottavin, kaunein tai rummin paikka. Osallinen ottaa kuvat, liittää ne karttaan, ja kirjoittaa syitä miksi on ottanut juuri kyseisen kuvan. Valokuvien pohjalta suunnittelija saa kattavaa lähtötietoaineistoa suunnitteluun. Valokuvista voi ilmetä asioita, joita perinteisellä tarrakartta-menetelmällä ei saavuteta. Liitettyjen kuvien sijainnilla päästään samaan informaatiotasoon kuin pehmoGIS:ssä, eli voidaan tehdä pistekartta. Valokuvat antavat kuitenkin pistetietoa ja kirjoitettua sanomaa enemmän tietoa. Lähtökohtatietojen jälkeen suunnittelija voi rakentaa kuvakvantin osallisten tekemiin huomioihin pohjautuen.

Valokuvat tiedon tuottajina -menetelmä on suositeltava lisä kuvakvanttiin. Kuvakvantin rakentuminen osallisten esittämien ongelmakohtien pohjalta tuo jatkuvuutta osallistamiseen, ja pitää läpinäkyvänä tapahtuvan prosessin etenemisen. Saatu tieto on myös suunnittelijalle arvokasta, eikä muodostuneiden pistekarttojen ja valokuvien läpikäymisen prosessi ole mahdollittoman työläs. Suurimmalla osalla kansalaisista kulkee kamera kännykän matkassa, joten kuvien ottaminen ei ole osallisiltakaan aikaa vievää. Lisäarvoa menetelmälle tuo, että halutessaan osalliset voivat osallistua vasta kuvakvanttivaiheeseen, eikä otosjoukon määrän muutos heikennä tulosta.

6.4 Sovellus Google Street View -palvelun kanssa

Googlen Street View -palvelussa eli Googlen katunäkymäpalvelussa on mahdollisuus katsoa katunäkymiä 360 asteen näkymällä. Palvelua voi käyttää Google Earthissa tai Google Mapsissa. Katua pääsee liikkumaan eteenpäin valintapisteiden avulla. Koska kyseessä on katupalvelu, ei näkymiä ole tarjolla aivan kaikkialle. Suomessa kuvauksia on tehty laajasti, ja palvelu on kuitenkin aika kattava.

Google Street View:n ja kuvakvantin yhdistelmä on soveltuva menetelmä reittisuunnitteluun. Suunniteltava reitti rakennetaan Street View:n kuvapisteistä, jotta osallinen voi edetä reitin piste pisteeltä, ja kääntää näkymiä sivulta toiselle. Hän ikään kuin kulkee reittiä, eli hahmottaa ympäristöä omasta mittakaavastaan. Reitin varrelle on lisätty kuvakvanttipisteitä, joista avautuu eteenpäin aukeava näkymä erilaisina valintakuvina. Valintakuvista hän valitsee mieleisensä, minkä jälkeen palaa Street View näkymään kulkemaan reittiä eteenpäin. Koko reitti kuljetaan samaa ideaa noudattaen.

Street View palvelun ja kuvakvantin yhdistäminen tuo mahdollisuuksia, joita voidaan hyödyntää myös pienemmässä mittakaavassa. Kaupunkisuunnittelussa joudutaan ratkomaan paljon pieniä muutoskohteita, jotka herättävät kansalaisissa paljon tunteita. Kaupungin omien sivujen kautta olisi mahdollista selvittää nopeasti ja yksinkertaisesti mahdollisia toiveita tulevaa muutosta kohtaan. Tavalliselle kansalaiselle suunnitelmakuva ei

aukea, mutta Street View:n ja kuvakvantin avulla luodut havainnointimalit esittäisivät tilanteen kansalaistajuisesti. Esimerkiksi jos kaupungin torin keskeltä joudutaan kaatamaan vanha iso puu, se herättää kansalaisissa vahvoja tunteita. Uuden puun istuttaminen on monen mielestä ainoa oikea vaihtoehto. Jos kuvakvantin avulla pystytään havainnollistamaan uuden nuoren puun mittasuhteet muuhun ympäristöön, ja tuomaan rinnalle muita vaihtoehtoja, voi kansalaisten näkemys asiaan muuttua. Kuvakvantin avulla voidaanakin pelkän osallistamisen lisäksi osoittaa suunnitteluratkaisuihin johtaneita perusteluja.

POHDINTA

Opinnäytetyö on ollut vajaa vuoden mittainen prosessi, jossa työn sisältö on muuttunut useaan otteeseen. Alusta asti selkeänä tavoitteena on ollut luoda uusi kustannustehokas osallistamistyökalu, jolla on mahdollista osallistaa isoja joukkoja, houkutella vastaamisen helppoudella ja tarjota suunnittelijalle juuri hänen tarvitsemiaan paikkaan sidonnaisia tietoja. Pelkkä osallistamisen tarve haluttiin kääntää suunnittelija lähtöiseen ajatusmalliin, jotta osallistamisesta jäisi suunnittelijalle todelliset työkalut suunnittelua varten.

Osallistamisen nykytilaan ja tulevaisuuden näkymiin perehdyttäessä, otti työ merkittävän käänteen kohti sosiaalista mediaa ja kuvien vallankumousta. Kehitettävän menetelmän tavoitteena ei ollutkaan enää vastata vain edellisessä kappaleessa mainittuihin tavoitteisiin, vaan löytää myös ratkaisuvaihtoehto, joka pystyy tarttumaan juuri tähän hetkeen ja näkemään sosiaalisen median kehittymisen ehkä jopa huomista pidemmälle.

Kuvakvantti nimi viittaa oleellisesti kyselyn jälkimmäiseen osioon eli kuvavalintoihin. Kuvaryhmät pohjautuvat myös kuviin, mutta sen tuottama sisältö ei ole uutta. Kuvaryhmien hyödyntäminen ajattelun ja mielikuvien herättelijänä on harvoin osallistamisessa käytetty menetelmä, vaikka saatujen tulosten pohjalta suositeltava. Kuvakvantti kokonaisuudessaan vastaa sosiaalisen median haasteisiin, mutta kvantin jälkimmäinen osio opinnäytetyön tavoitteeseen luoda jotain uutta.

Opinnäytetyön valmistumisvaiheessa julkaistiin Viherympäristö-lehti numero 2/10. Lehden pääkirjoituksena on otsikko, Sosiaaliset mediat ovat uusi haaste. Kirjoituksessa päätoimittaja Seppo Närhi huomauttaa, että viheralan tulisi reagoida vallitsevaan mediasoituneeseen tilanteeseen, opetettava sosiaalisen median käyttö ja hyödynnettävä niiden tarjoamat mahdollisuudet. Muiden alojen keskuudessa sosiaalisen median pohtiminen on jo tuttua, mutta viheralalle aiheeseen vasta herättää.

Minne tasolle osallistaminen voidaan oikeasti viedä? Oleellinen kysymys on, onko viranomaisilla aidosti kiinnostusta ja halua kehittää osallistamista yhteiskunnan vauhdissa. Kehittäminen vaatii paljon resursseja, aikaa, vaivaa ja onko väärin sanoa että jopa intohimoa. Se, kuinka paljon osallistaminen on muuttunut viime vuosikymmenien aikana, on hieno saavutus, ja toisaalta verorahojen tuhlaus. Vähimmäissaavutuksena voidaan sanoa, että olemme edenneet kuulemisesta kuuntelemiseen. Lisäksi tutkijat ovat kasvattaneet uutta sukupolvea ympäristövastuullisemmiksi kansalaisiksi. Tätä kehityssuuntaa ei pidä aliarvioida, vaikka sen lopulliset tulokset ovatkin nähtävillä vasta vuosikymmenien päästä. Suunta on oikea, kun puututaan itse ongelmien aiheuttajiin, eli ihmiskunnan arvoihin, eikä pyritä vain paikkailemaan tämän hetken ongelmia. Kyseessä on pitkä prosessi, joka vaatii tavoitteisiin uskomista ja valmiutta mahdollisiin muutoksiin, joita tekniikka voi matkalle tuoda.

Kuvakvantti on keksintönä sekoitus vanhaa ja uutta. Kuvavalinta ei ole uusi juttu, ei internetin kautta osallistaminen, eikä kuvien käsittely. Sen sijaan arvojen ja asioiden, joita ei käsitteillä voida selkeästi määritellä, osallistaminen kuvien avulla on uutta. Kuvat eivät ole vain ekspressiivisiä tuotoksia, vaan tarkkaan harkittuja kuvasarjoja, jotka muodostavat asteikon. Myös menetelmä, joka on kiinni juuri tässä hetkessä, ja tarjoaa paikkaan sidonnaista tietoa on uutta. Kuvien avulla haetaan ääripäitä ja annetaan osallisille vaihtoehtoja mitä kaikkea muuta tuttu ympäristö voisikaan olla, on täysin uutta. Mikään ei yksinään mullista maailmaa, mutta menetelmä tarjoaa jatkojalostamisen avulla osallistamistavan, jossa suunnittelija ja kansalaiset voivat ”aitovirtuaalisesti” kohdata.

Tässä opinnäytetyössä ei päästy kuvakvantin syvimmän hyödyn ytimeen. Luotu esimerkki painottuu kapeaan katselukulmaan, jossa tarkastelu jää toisinaan yksityiskohtaiselle tasolle. Esimerkki keskittyy teemoittain suunnittelualueen sisään, mutta ei huomioi ympäristöä. Saadun tiedon pohjalta voidaan kuitenkin todeta olevamme asian ytimessä. Menetelmä antoi paljon, muttei ole vielä valmis.

Eräs mielenkiintoinen kysymys on, voisiko kuvien avulla laajentaa ihmisten katselukulmaa, vaikka varsinaista hyötyä osallistamismielessä ei saavutettaisikaan. Tämän hetken tavoitteena on kasvattaa ympäristötietoisia kansalaisia, eikä pyrkiä vain onnistuneeseen lopputulokseen. Tästä näkökulmasta lähestyen välilliselle osallistamisellakin voi löytyä oma tutkimussuuntansa.

Kuvakvantti vaatii jatkotyöstämistä. Olemassa olevia toimivia menetelmiä tulisi osata yhdistää uuteen, ja kokeilla mitä uutta voidaan kehittää. Työssä esitellyt soveltamismenetelmät ovat kaikki realistisia. Mikään esitetyistä vaihtoehtoista ei pohjautunut tekniikan laajempaan kehittymiseen. Koska ainainen tavoite on kustannustehokkuus, olisi uusien menetelmien toimivuutta kokeiltava esimerkkiluontoisesti vakiokaavalla. Esimerkiksi valmis animaatio, johon vain määritellyissä kohdissa tulevat kuvakvantti kuvat olisivat paikkasidonnaisia, voisi olla kustannustehokas ratkaisu.

Työ lähti toimintakeskeisestä ajatuksesta rakentumaan kohti laadullista ja arvoihin perustuvaa osallistamismenetelmää. Näin jälkempäin katsottuna voidaan todeta, ettei kuvakvantti kerinnyt kehittymään riittävän pitkälle työn aikana. Toivottavaa on, että kuvakvantti saa jatkokehittymismahdollisuuksia, ja kuvakvantin tarjoamat mahdollisuudet pystytään kehittämään äärimmilleen. Jotta osallistaminen pystyy noudattamaan jatkuvan kehityksen periaatetta, vaatii se eri alojen yhteistyötä. Osallistamisessa on kyse vuorovaikutuksesta ja yhteistyöstä, mikä tulisi tuoda myös tutkijoiden keskuuteen. Mikään tieteenala ei yksinään ole riittävä kehittelemään uusia menetelmiä ja pysymään ajan hermoilla, mutta yhteistyöllä voidaan saavuttaa tuloksia.

LÄHTEET

Aaltola, J. & Valli, R. 2001a. Ikkunoita tutkimusmetodeihin (roomalainen 1) – metodin valinta ja aineiston keruu: vinkkejä aloittelevalle tutkijalle. Jyväskylä: PS-kustannus.

Aaltola, J. & Valli, R. 2001b. Ikkunoita tutkimusmetodeihin (roomalainen 2) – näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin. Jyväskylä: PS-kustannus.

Alasilta, A. 2000. Verkkoajan viestintä, tulkinta – ilmaisu – vuorovaikutus. Helsinki: Kauppakaari Oyj.

Bauman, Z. 1996. Postmodernin lumo. Tampere: Vastapaino.

Heimo, J. & Kess, K. 1995. Ensiaskel vaikuttamiseen. Neuvoja, taustatietoja, virikkeitä. Ympäristöopas. Mannerheimin Lastensuojeluliitto.

Helin, P. Turtiainen, J. & Vesikansa, M. 1983. Kaupunkikuva ja rakentaminen. Kaupunkimaisten yhdyskuntien kehittämiskampanja. Julkaisu 5 / 1982. Helsinki: Valtionpainatuskeskus / Kirjapaino Oy.

Hirsijärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2007 (1997). Tutki ja kirjoita. 13., osin uudistettu painos. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Horelli, L. 1982. Ympäristöpsykologia. Espoo: Prisma-tietokirjasto.

Jalkanen, R., Kajaste, T., Kauppinen, T., Pakkala, P. & Rosengren, C., 1997. Asuinaluesuunnittelu. Tampere: Rakennustieto Oy.

Junttila, U-K. 1995. Kaupunkiympäristönsuunnittelu. Tampere: Rakennustieto Oy.

Kaaja, M. 2005. Vuorovaikutteisen suunnittelun ja ympäristön tutkimuksen metodipaketti. Yhdyskuntasuunnittelun tutkimus ja koulutuskeskus. Teknillinen korkeakoulu. Viitattu 2.3.2010
<http://www.tkk.fi/Yksikot/YTK/koulutus/metodikortti/Piirtam.html>.

Karjalainen, S. Julkaistu kameralhdessä 8 / 96. Viitattu 27.2.2010
<http://www.samikarjalainen.fi/mikakuvalleimeksi.html>.

Koskinen, S. 2010. Lapset ja nuoret ympäristökansalaisina. Ympäristökasvatuksen näkökulmia osallistumiseen. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura. Julkaisuja 98. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto.

Kyttä, M. & Kahila, M. PehmoGIS elinympäristön koetun laadun kartoittajana. Oppiva kaupunkisuunnittelu ja asumisen arki. Viitattu 1.3.2010
http://opus.tkk.fi/pehmogis/dokumentit/lyh_tutkrap_pehmoGIS_elinympariston_koetun_kartoittajana.pdf.

Laine, K. 2000. Koulukuvia: koulu lasten ja nuorten kokemistilana. Jyväskylä: SoPHi.

Leskinen, A., Paldanius, J. & Tulkki, K. 1998. Kun haluat vaikuttaa, osallistu elinympäristösi suunnitteluun. Helsinki: Ympäristöministeriö.

Loikkanen, T., Simojoki, T. & Wallenius, P. 1997. Osallistavan suunnittelun opas luonnonvara ammattilaisille. Kuopio: Metsähallitus.

Loiri, P. & Juholin, E. 1998. HUOM! Visuaalisen viestinnän käsikirja. Jyväskylä: Inforviestintä Oy.

Metsämuuronen, J. 2001. Laadullisen tutkimuksen perusteet. Metodologia – sarja 4. 2. tarkistettu painos. Viro: International Methelp.

Nuori Suomi ry. 2007. Lähiliikuntapaikkojen arviointitutkimus, pdf-tiedosto. Viitattu 23.2.2010.
http://www.lahiliikuntapaikat.fi/files/ns2/Olosuhteet_PDF/Lhiliikuntap_raportti_2007.pdf.

Nuori Suomi ry. 2009. Lähiliikuntaolosuhteiden kartoitus – Herttoniemen peruspiiri / Helsinki. Viitattu 20.2.2010
http://www.lahiliikuntapaikat.fi/files/lahiliikuntapaikat/Liitetiedostot/Lahiliiikuntaolosuhteiden_kartoitus_herttoniemi.pdf.

Parker, R.C. 1993. Looking Good in Print. North Carolina: Ventana Communications (Alkuperäinen lähde).
Suomenkielinen käännös julkaistu 1998. Hyvältä Näyttää. Jyväskylä: Suomen Atk-kustannus Oy.

Pietilä, S. 1995. Koulujen pihat miljöökasvatuksen malliympäristönä. Tutkielma koulupihoihin vaikuttavista tekijöistä ja kolmen pihan perusparannussuunnitelmat Nokialle. Tampereen Teknillinen Korkeakoulu Arkkitehtuurinosasto. Diplomityö.

Pohjola, K., Johnson, E. 2009. Lasten mediakulttuuri ja koulu vuoropuheiluun. Jyväskylän yliopisto koulutuksen tutkimuslaitos. Jyväskylä. Jyväskylän yliopistopaino.

Roger, H. 1997. Children's participation. The Theory and practise of involving young citizens in community development and enviromental care. New York. UNICEF.

Silander, P. & Koli, H. 2003. Verkko-opetuksen työkalupakki, oppimisaihioista oppimisprosessiin. Saarijärvi: Oy Finn Lectura Ab.

Strange, W. 1999. Luovuutta suunnitteluun – osallisuutta toteutukseen, Työkirja lasten ja nuorten tulevaisuustyöpajoihin ja suunnittelupiireihin. Suomen Airas, A-I. Helsinki: Viherympäristöliitto ry.

Uimonen, R. & Ikävalko, E. 1996. Mielikuvien maailma, Miten mediajulkisuutta muokataan ja imagoja rakennetaan. Helsinki: Infoviestintä.

Viherympäristö-lehti 2/10. 2010. Puutarhaliitto ry.

William P. & Sheridan S. 2006. Collaboration as one aspect of quality: A perspective of collaboration and pedagogical quality in educational settings. Scandinavian Journal of Educational Research 45, 317–339.

YTK Yhdyskuntasuunnittelun tutkimus ja koulutuskeskus. 2001. Metodipaketti. Viitattu 22.3.2010.
<http://www.tkk.fi/Yksikot/YTK/koulutus/metodikortti/Internet.html>.



Esimerkki kuvakvantti
- perustietolomake

LIITE 1/1

1) Sukupuoli *

- ☐ Nainen / tyttö
- ☐ Mies / poika

2) Ikä / Elämäntilanne *

- ☐ Ala aste ikäinen (1 - 6. luokkalainen)
- ☐ Ylä aste ikäinen
- ☐ Lukio ikäinen
- ☐ Opiskelija
- ☐ Työssä käyvä
- ☐ Eläkkeellä

3) Kuinka usein käytät liikuntapuistoa ~~vapil~~anasi keväällä, kesällä ja syksyllä? *

- ☐ Joka päivä / Lähes joka päivä
- ☐ Viikottain
- ☐ Muutaman kerran kuukaudessa
- ☐ Harvemmin
- ☐ En koskaan

4) Kuinka usein käytät liikuntapuistoa ~~vapil~~anasi talvella? *

- ☐ Joka päivä / Lähes joka päivä
- ☐ Viikottain
- ☐ Muutaman kerran kuussa
- ☐ Harvemmin
- ☐ En koskaan

Verkkopohjaisen osallistamis kuvakvantin luominen ja sovellus
- case Herttoniemenrannan lähiliikuntapaikka

Esimerkki kuvakvantti
- kuvaryhmä

LIITE 1/2

Alla näet kuusi (6) kuvaryhmää, joista jokainen kuvaa eri toimintoa. Kuvat ovat esimerkkejä toiminnasta. Kuvien alapuolella on esitetty kysymyksiä ja väittämiä, joihin sinun tulee valita sopivin.

- 5) Valitse kuvien alla oleviin kysymyksiin sopivin vaihtoehto.
Valitse jokaiseen kysymykseen vain yksi.



Tasapainoilu

Kiipeily

Keinuminen

Hyppiminen

Pelit

Kuntoilu

Mieluisin
tekeminen
yksin
leikkiessä.

☐
☐
☐
☐
☐
☐

Mieluisin
tekeminen
kaverin
kanssa.

☐
☐
☐
☐
☐
☐

Mieluisin
tekeminen
ryhmän /
luokan
kanssa.

☐
☐
☐
☐
☐
☐

Mieluisin
tekeminen
perheen
kanssa.

☐
☐
☐
☐
☐
☐

© 2006 The Authors
Journal compilation © 2006 Blackwell Publishing Ltd

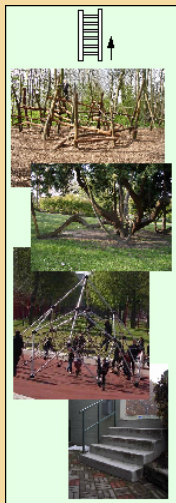
- kuvaryhmä

LIITE 1/3

6) Valitse kuvien alla oleviin kysymyksiin sopivin vaihtoehto.
Valitse jokaiseen kysymykseen vain yksi.



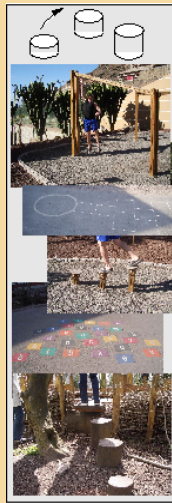
Tasapainoilu



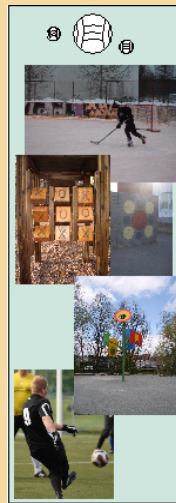
Kiipeily



Keinuminen



Hyppiminen



Pelit



Kuntoilu

Mikä saattaa olla pelottavaa?

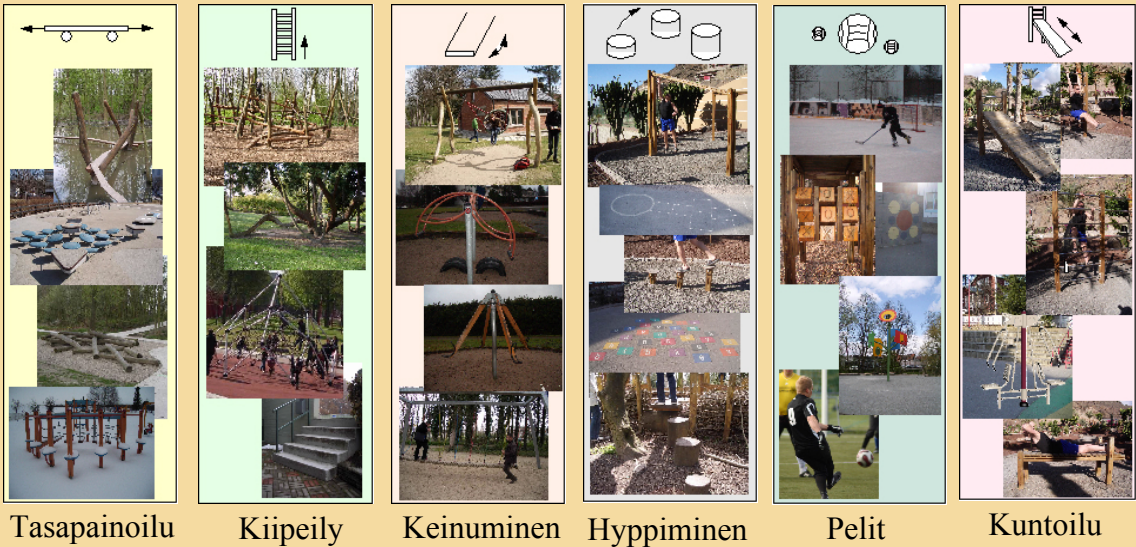
Mikä on vähiten kiinnostavaa?

Mitä lähialueellasi ei voi riittävästi harrastaa?

Esimerkki kuvakvantti
- kuvaryhmä

LIITE 1/4

7) Valitse kuvien alla oleviin kysymyksiin sopivin vaihtoehto.
Valitse jokaiseen kysymykseen vain yksi.



Mukava
tekeminen
talvisäässä.

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Mukava
tekeminen
rauhallisessa
ympäristössä.

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Esimerkki kuvakvantti
- kuvaryhmä

LIITE 1/5

8) Valitse kuvien alla oleviin kysymyksiin sopivin vaihtoehto.
Valitse jokaiseen kysymykseen vain yksi.



Tasapainoilu

Kiipeily

Keinuminen

Hyppiminen

Pelit

Kuntoilu

Mikä tekeminen saa sinulle hyvän mielen?

☐☐☐☐☐☐

Missä tekemisessä kukaan ei jää yksin?

☐☐☐☐☐☐

Mitä olisi mukava tehdä opettajan/ ohjaajan johdolla?

☐☐☐☐☐☐

Mitä toivoisit lähialueellesi lisää?

☐☐☐☐☐☐

Verkkopohjaisen osallistamis kuvakvantin luominen ja sovellus
- case Herttoniemenrannan lähiliikuntapaikka

Esimerkki kuvakvantti
- kuvavalinta

LIITE 1/6

Seuraavat kysymykset koostuvat neljästä kuvasta, joista voit valita mieluisimman.
Valittu kuva näkyy ruudulla punaisella rajattuna.

9) Väri



10) Muoto



11) Pinta



12) Liikuntapuistoon tulo



Verkkopohjaisen osallistamis kuvakvantin luominen ja sovellus
- case Herttoniemenrannan lähiliikuntapaikka

Esimerkki kuvakvantti
- kuvavalinta

LIITE 1/7

Valitse mieluisin kuva

13) Puiston tasaisuus



14) Välineiden ryhmittely



15) Liukuminen



Esimerkki kuvakvantti
- kyselyn kehittämiskaavake

LIITE 1/8

Seuraavaksi muutama kysymys kysymyskaavakkeeseen liittyen.

16) Mitä mieltä olet kyselyyn vastaamisesta

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä
Vastaaminen oli helppoa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kysely tuntui mielekkäältä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jaksoin keskittyä koko kyselyn ajan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ymmärsin mitä piti tehdä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kuvista sai hyvin selvää	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kysely sopi ikäiselleni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Uskon että vastauksistani on hyötyä	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

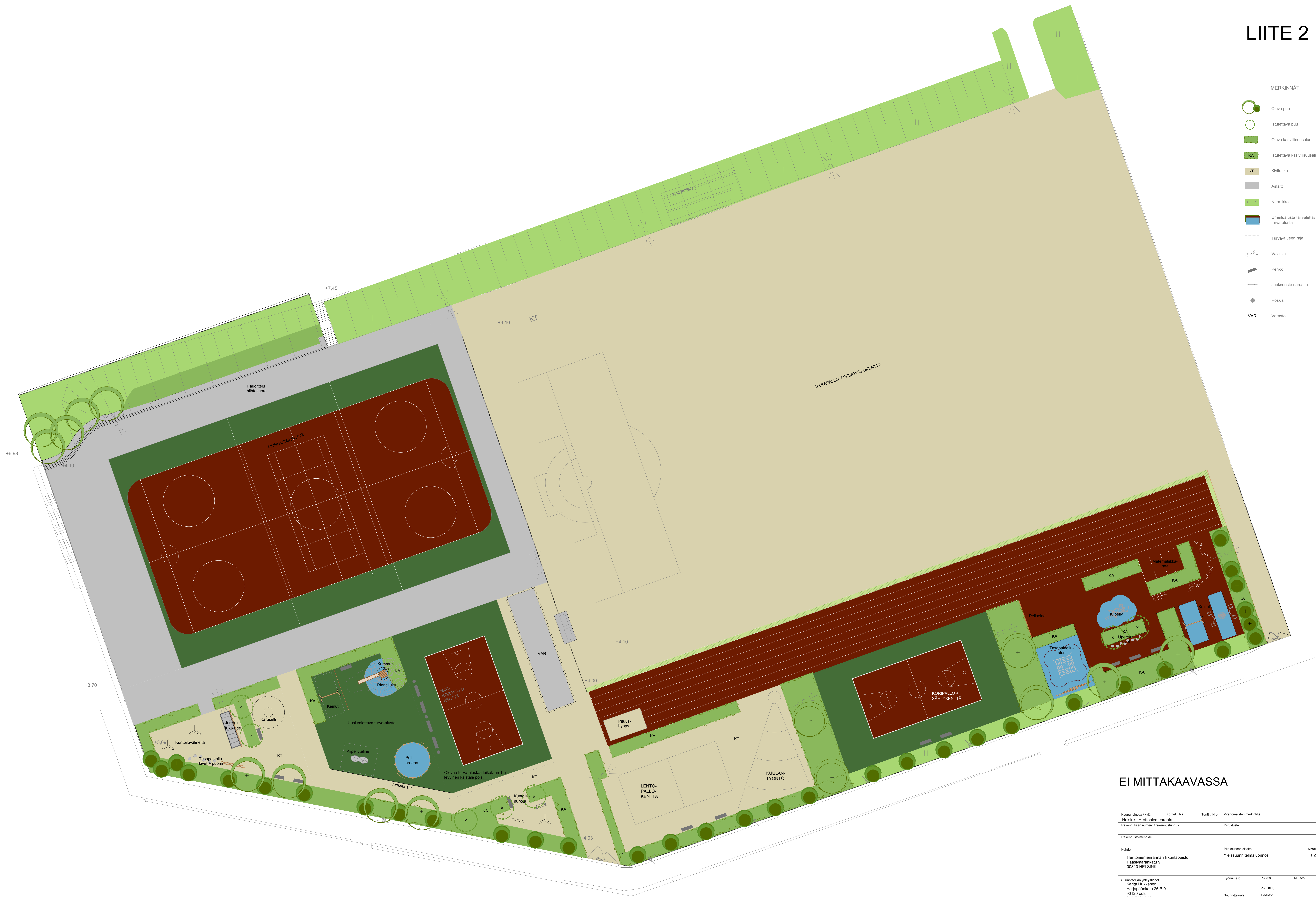
17) Olisitko valmis vastaamaan toisen kerran saman tyyliin kyselyyn? *

- ☐ Kyllä
☐ Ei

18) Kommentoitavaa kyselyyn liittyen

Kiitos vastauksistasi!

LIITE 2



EI MITTAKAAVASSA

Kaupungin / k:n Helsinki, Herttoniemenranta	Kortti / ssa	Toriti / No.	Viranomaisen merkintä	
Rakennuksen numero / rakennustunnus	Pirustaji			
Rakennustempe				
Kohde	Pirustuksen sisältö	Mittakaava		
Herttoniemenrannan liikuntapaisto Päävaarankatu 9 00810 HELSINKI	Yleissuunnitelma/luonnos	1:200		
Suunnittelijan yhteystiedot Kariia Hukkanen Harjoituskatu 20 B 9 90120 oulu 040-7411 082 kariia.hukkanen@gmail.com	Työnumero	Pir. n.0	Muutos	
	Suunnitelmaa VIH	Tiedosto		
			23.4.2010	
 HELSINKI KAUPUNGIN LIIKUNTAVIRASTO Tienarin yläkoko Puh. Numei kua 1 A 14501, 02050 HELSINKI KAUPUNGI	 HERTTONIEMENRANNAN LIIKUNTAVIRASTO YLEISSUUNNITELMA/LUONNOS	Projekti	Luk	Hanketo
			Pj. vast.	Pj. luvus